
POCKET GAMER
电子天下
零售价8.80元
2007年24期 Vol.94
掌机迷
攻
卡片英雄
高速卡片战斗
星海传说 初次启程
最终幻想4
特
掌机无双演武
无双系列全回顾
掌上的创新革命
灵感结晶大揭秘
业内的贺年状
新
帝都浪漫
猎人G的秘密
真正12cm光盘
掌
DVD
ISSN 1672-8866
24>
9 771672 886049



杂志+DVD

总94期

2007年第24期



■卡片英雄

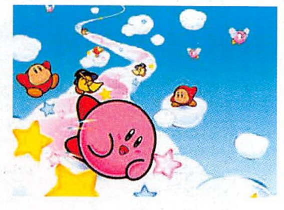
CONTENTS

卷首特辑



随着《大蛇无双》PSP版的发售即将临近，玩家们的目光又一次集中在这个曾经令许多人为之疯狂的系列上。我们将再一次回到那个战火纷飞、刀光剑影的年代，去感受一骑当千的游戏魅力。

特别策划



无论是我们的工作中，还是生活中，都会有一些突如其来的灵感和创意，它们让我们的生活能变的更美好。在游戏业界中也是一样，正因为创意，才会让我们觉得游戏好玩有意思。其实在掌机领域中有很多创意，无论是在硬件上，还是在软件上，也是这些才能让掌机不断蓬勃发展。

新闻中心

PG攻略战队

游戏评测团

软硬兵团

当代黑龙江研究所 主办

电子天下杂志社 编辑出版

社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号

北京工作站：北京安外邮局75号信箱

邮编：100011

国际统一刊号：ISSN 1672-8866

国内统一刊号：CN23-1527/TN

广告许可证：京海工商广字第1500号

邮发代号：80-315

订阅：全国各地邮局

每月10日/25日出版

定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰

副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星

主编：杨帆

责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳

编辑：暗凌、翔武、菜团、猴子、露琪

美术编辑：刘振伟

投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花

邮购地址：北京安外邮局75号信箱

电话：（010）64472177

（010）64472180

传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆

电话：（010）64472187

E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网

官方主页：www.vgame.cn

官方论坛：www.magiczone.cn

新作报道

游戏单间

PG吧

本刊声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn







全程脑轻松 -- 简单易用，就是方便
全兼容 TF -- 支持 SDHC TF 和标准 TF
全效金手指 -- 兼容 ActionReplay 码
平滑软复位 -- 及时高效的四键复位
SLOT2 **联动** -- 支持各种 GBA 扩展功能

DSTT for NDS/NDSL

- ◇ Slot1 接口，无需刷机，内建引导功能，并可引导 GBA 端烧录卡。
- ◇ CleanROM 支持，毋须电脑软件转换。
- ◇ SDHC TF 和标准 TF 全兼容，最大支援 4TB 容量（4096 GB 字节）。
- ◇ 硬件 SDHC 高速传输，支持任意速度 TF 卡，杜绝拖慢。
- ◇ 直接存盘到 TF 卡，无需电池记忆，永不掉档。
- ◇ 自动识别存档类型，不需要更新存档库。
- ◇ 全面支持自制软件，自动 DLDI，支持 Moonshell 多媒体。
- ◇ 直接支持 FAT16 和 FAT32 文件系统，兼容各版 WINDOWS。
- ◇ 内建 ActionReplay 金手指，可编辑的金手指代码库。
- ◇ 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间。
- ◇ 友好的图形界面、全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤。
- ◇ 支持四键复位。
- ◇ 支持 WiFi、振动包、浏览器。
- ◇ 支持 Download play。
- ◇ 支持 DSL 四级亮度调节功能。

无双系列全回顾

掌机无双演武

前段时间，随着PSP版《大蛇无双》的公布，在《真·三国无双5》发售热潮过后波澜不惊的无双系列又一次吸引了玩家们的目光。不知不觉中，无双系列在掌机上登场也已经有3年多的时间了。在这三年里，许多原先只玩掌机的朋友们也成了无双系列的支持者，这与该系列对玩家的吸引力有着很大的关系。在游戏种类多样化的今天，“无双”凭借着传统清版动作游戏与各种要素的结合，已经发展成一个完善的游戏类型。玩家们扮演古代三国或战国的人物，穿梭于不同时空之中，在英雄辈出的年代展开壮阔的征程，这一切，都从光荣创立下这个系列的那一刻开始。

KOEI的无双系列起始于PS上的格斗游戏《三国无双》，当时那个游戏只是一个操纵3D角色使用武器进行对战的FTG。玩家从魏、蜀、吴等势





力中选择一员战将，通过打倒敌人的角色最终实现一统天下的梦想。与后来的系列相比，这个《三国无双》只是一部实验性的作品，从本质上说就是把PC上的《三国志武将争霸》3D化之后加上了《侍魂》、《魂之利刃》的特征，配合“无双乱舞”（超杀）、“拼刀”等刀剑类格斗游戏的要素制作的一个杂烩型的格斗游戏。它本身并不出众，在当时的3D格斗游戏里也只属于中等水平。游戏中的三大势力一开始都只有三名武将可以选择，达成一定的条件之后可以使用貂禅、吕布、孙尚香等隐藏角色，还有战国时代的织田信长和日吉丸（Q版的丰臣秀吉）登场。游戏的隐藏要素说不上很多，但是光荣在制作的时候还是下了一番工夫的。当时这个游戏没有吸引太多格斗玩家，以至于PS2上推出《真·三国无双》的时候，没有人能够想到一个游戏能够做到如此翻天覆地的变化。

要说开发无双系列的Omega Force小组，在

徐千锋	很奇怪，以前当学生的时候非常想玩游戏，现在不上学玩游戏的时间竟然没以前的多。绝不是因为忙而没时间玩。
读者资料	男，20岁，广东省汕头市潮阳区城南凤上东边洋后坑仔七直巷27号，515100



光荣社内远远比不上《三国志》系列和《信长之野望》系列的创作者Kou Shibusawa有名气。但是它的《真·三国无双》一经推出，立刻得到了众多玩家的强烈认同。在经历了太多日式文字游戏的轰炸之后，原本兴盛的动作游戏领域在21世纪最初两年变得如同死水一潭，乏善可陈。无论是街机还是家用机，2D的清版动作游戏都无可避免地走向衰落，就连CAPCOM那样专做清版游戏的大厂都把重心转移到《生化危机》这样的冒险游戏上去了。就在这个游戏类型即将被大家遗忘的时候，《真·三国无双》的出现打破了沉寂。

《真·三国无双》的游戏类型变成3D清版过关，主人公在一望无际的开阔战场上和敌人铺天盖地的军团展开一骑当千的战斗，清杂兵如斩瓜切菜，百万军中取上将之首也如同探囊取物一般——只要你技术够好或者游戏难度调低一点的话。如果你觉得在战场上跑得太慢，可以骑上日行千里的赤兔马；如果你觉得敌人太多不好对付，可以在气槽攒满之后放出无双，使形势一发逆转。当然了，战场是残酷的，对这个系列不熟悉的玩家如果选了过高难度，很容易就会体验到三国演义小说里常讲的“死于乱军之中”的下场。还好救命的包子并不难找，这种从街机时代流传下来的美食真是太管用了。玩家在边吃边打的时候还得注意到自己军队的情况，光顾着一时痛快让敌人断了后路的话，总大将一挂就算Game Over了。在高难度级别下，一边清理敌人一边返回本阵救人的情况简直就是家常便饭。不过在上手之后，这些问题也就不算什么了。因为游戏里有各种可供装备的物品，拿到高级的道具或武器之后，游戏的难度就没那么烦人了。物品的收集系统和各个阵营角色的培育使游戏时间大为延长，即使是同一场战斗，使用不同角色打起来也有很大区别。正是这些丰富的游戏内容使得《三国无双》成了吸引玩家的作品，每出一代，都会使许多人投入至少一个月的时间来使游戏达到完美，无双系列从此成为PS2时代的明星游戏，也有了相当一批fans。

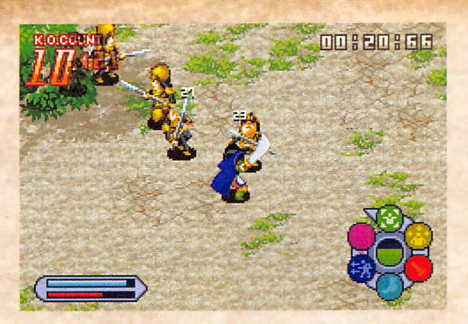
从2001年到2003年，《真·三国无双》总共推出了3部本传和2部资料篇《猛将传》。在充分咀嚼吸收了中国文化之后，身为日本公司的KOEI终于决定将本土化的战国题材加入到无双的行列中。《战国无双》在2004年登场，除了基本操作与战场的设计和三国差不多之外，又增加了任务制、无限城、新武将作成等要素。由于游戏里的人物从三国英雄变成了日本人更加熟悉的战国时代的武将们，所以该作的人气也和《真·三国无双》一样在发售之后一路高涨。国内的玩家中，除了很早以前就接触《信长之野望》的人之外，又有一大批人因为《战国无双》而成为战国题材游戏的爱好者，真田幸村、明智光秀、前田庆次、伊达政宗这些名字也在他们当中变得熟悉起来。至此为止，无双系列在PS2上形成了本传、猛将传、帝国等不同的分类，经过多年发展，完全成为一个成熟的游戏系列。



随着掌机硬件性能的不断发展，到2004年，SCE的PSP与任天堂的DS即将登场的时候，玩家们对掌机版的无双游戏需求呼声日益增多，光荣也把掌机版无双游戏的制作提上了日程。第一个掌机上的无双作品是PSP上的《真·三国无双》，2004年12月16日发售。它使用的人物是PS2中《真·三国无双3》的造型，但是除了人物之外，它与PS2版的区别十分大。首先，游戏的场景不是PS2中那样的一整张大地图，而是由许多块小地图拼在一



赵栋	不晓得小编们有没有勇气将所有的栏目重新设计，不要一点一点地去“改”。
读者资料	男，18岁，四川省南充市顺庆区白土坝路星光苑4幢4层6号，637000

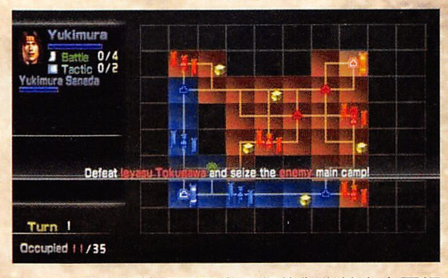


起。游戏的时候必须将一个个小地图攻陷，才能向前推进。场地分野战场、城寨、兵粮库、本阵等不同的地方，“兵粮”实际上就是游戏的限制时间，时间一到兵粮耗尽就GAME OVER了。新导入的“战意”系统使战争的成败除了打倒总大将之外有了别的选择。只要敌人丧失战意，哪怕是吕布这样的家伙也会败走的。游戏的经验值系统做了改变，无论是打赢还是打输都可以得到经验值，所以只要坚持，哪怕是屡败屡战也可以成长起来。武器系统的变更使人很失望：这一作没有2代一样靠杀敌捡武器来获得，但是也没继承3代的武器经验值系统，武器只能在一场战斗中升级，升到9级之后到了下一关又变回了1级。每打一仗必须得练武器，使玩家们消耗大量的时间。本作的副将系统是比较特殊的，不完全和《真·三国无双4》相同。每过一关，玩家都可以得到一个副将，但是得到的是谁却不一定，随机出现。所以可以在攻打敌本阵之前存个档，过关后如果不是想要的副将，可以按select + start重来，直到拿到想要的副将为止。游戏里有脸的特殊副将一共有65名，其中三国武将有43名（包括追加的蔡文姬），另外还有日本战国武将19名，水浒传的武将3名。这一部作品作为掌机上的第一部无双，由于技术的局限，有很多地方让人不满意。但是它也开创了在掌机上玩无双游戏的先河，其历史地位不可忽视。

在PSP和DS发售之后不久，光荣出于商业利益考虑，决定在硬件普及量已经很大的GBA平台上开发一部无双作品。《真·三国无双ADVANCE》便应运而生，在2005年3月24日发售。GBA的硬件限制使这个游戏2D化，也是无双系列唯一一部2D



的作品。《真·三国无双ADVANCE》总共有3种游戏模式，包括玩家可以从魏蜀吴三个势力中选择一个来玩的“无双模式”，无双模式过关后自由选择以前的关卡继续玩的“自由模式”，以及收录有3种迷你游戏的“挑战模式”。游戏初期可以选择的角色有9人，满足一定的条件后就可以使用新增的角色。战场总共有24个关卡，总共有180多张战斗地图，新收录的曲子有20首。和PSP版相比，GBA版的《真·三国无双》除了画面2D化之外，玩家使用的角色所到之处没有自己人，只有数量众多的敌军，所以玩起来也显得很困难。能够使用的武将的数量只有13人，比其他主机上的少很多。为了弥补这一点，游戏里给每个人配备了3件不同武器。基本战斗方式依旧是在一个个小地图之间移动，游戏的地图包括PS2版3作的一部分，但是剧情事件都是GBA版独创。GBA版玩起来就像2D清版游戏一样，虽然不及3D版画面华丽，但是在GBA上也算是难得的手感很好的动作游戏了。



之后的光荣把无双掌机版的制作精力主要倾注在PSP的《激·战国无双》上。该作和PSP版《真·三国无双》类似，以PS2版的《战国无双》为基础制作，系统部分承袭了1年前发行的PSP版《真·三国无双》，针对PSP的主机进行了改良。在游戏系统里首度加入了无线网络连线对战，是该系列作的一个新要素。和三国一样，PSP版战国的战斗依旧是走格游戏。游戏中玩家以军团为单位，在分成多个区块的战场地图上进行战术部分的操作，并进入各个战场或关隘中进行动作部分的战斗，收集各种武器道具，并逐步提升武将本身以及所属副将的各种能力。一开始玩家可以从真田幸村、上杉谦信、织田信长、阿市、阿国、杂贺孙市等6名武将中先择一人进行游戏，随着游戏的进行，还会出现今川义元、伊达政宗、女忍等更多武将供大家选择。《激·战国无双》新加入的连线对战功能，可以通过PSP的无线网络进行最多4人的连线对战，并提供多种不同的对战模式供玩家选择。如争取在最短时间内打败最多对手阵营的小头目，过程中所有玩家都处于同一战场上，玩家可以通过妨碍对手进攻并伺机打败其

唐瑞	又买了一台NDSL，买了一年的PG，买了好多的机战饭。
读者资料	男，19岁，广西南宁铁路北三区20栋1-6号，530001





他阵营小头目的方式来赢得胜利。和三国相比，这次的战国同屏幕显示人数比之前多了不少，虽然还是有隐身的情况出现，但是敌人隐身的时候不会攻击主角，而一旦遭受攻击之后也不会再隐藏下去。游戏的画面也不再是三国时的4：3+地图了，而是真正的16：9。除了语音少一些之外，其他的地方和PS2版相差还真不多。总的来说，《激·战国无双》确实体现出光荣制作掌机无双游戏的诚意，也使不少喜欢战国的玩家们称赞。

既然PSP的战国都优化了，三国系列的改进也是自然而然的事情。2006年3月23日，《真·三国无双 二度进化》正式发售。游戏采用了PS2版《真·三国无双4》的人物造型，星彩英姿飒爽的形象出现在游戏的封面，给人一种耳目一新的感觉。原先1代里各种让人不爽的部分都得到了大幅度的改良。首先除了游戏的故事得到加强之外，武器和道具收集的复归也使玩家们又找回了无双系列最重要的部分。不过除了魏蜀吴之外的其他势力只能在对战模式和自由模式中使用，不得不说是有点遗憾。另外游戏追加了马匹育成系统，玩家可以培养一匹自己喜欢的坐骑，这一点确实是很赞的。游戏保持了PS2版4代的48人，战场上还有300多名副将可供选择,与和主角一起战斗。主角的各种能力中追加了“统帅”能力，影响到和副将的联合作战。副将中除了三国的人物之外，还有《战国无双2》和《封神演义》等作品里的武将出演。看来光荣确实对中国古代的传说钟爱有加，他们让妲己这样的角色加入无双是早就策划好的了。《真·三国无双 二度进化》比最初的一代有了脱胎换骨的变化，更奇妙的是，这个游戏的容量并不大，这也显示出光荣在制作这个游戏时，在程序编写方面有着十分令人惊异的能力。

《真·三国无双DS》于2004年5月正式发表，是《真·三国无双》系列首款NDS平台作品，因为平台的转换，使得游戏的制作目标与风格取向经过多次变更，差一点胎死腹中。在发表将近3年之后，光荣终于正式确认《真·三国无双DS 斗者之战》在2007年4月5日推出，同时也公布了游戏的相关资料。在以前公布过的早期开发游戏画面中，本游戏原本预定采用类似GBA版的纯2D画面构成，但是后来光荣拿掉了已经定型的设计，完全推倒重来，改成了3D游戏的方式,并加入“武将卡片”系统等原创要素。玩家不再操纵熟悉的三国人物,而是在游戏中扮演“朱雀”、“青龙”、“玄武”三位原创武将进行游戏，游戏以先于敌军之前攻克敌本阵为获胜的目标，这在无双系列里是一个新的设计。

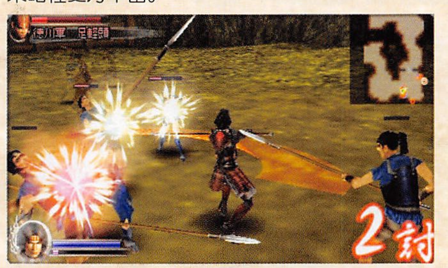
游戏的基本格调仍旧承袭系列作一贯的“一骑当千”的爽快感,玩家在战场上将可以同时与最多20名的敌军进行战斗,体验爽快砍杀的乐趣。游戏并针对掌上型主机的随身携带游玩要求，将游戏关卡划分为众多据点，敌我双方要在这些据点上进行战斗，谁先占领对方的本阵，谁就能获得胜利。游戏的目的是要尽快占领敌方的本阵，不过在进攻敌方本阵之前，必须一一将战场上的敌方据点攻陷，本阵的城门才会开启。据点的类型有很多种，包括占领后可以提升我方能力值的“武器库”、可以恢复体力的“食料库”等等，因此玩家必须依照战场局势与对手动态来决定据点攻略的方针。



游戏中加入了原创的‘武将卡’系统,以代表武将的Q版造型人物卡片来决定参战的我方武将。战斗前玩家必须使用手上持有的武将卡来组成牌组、设定军团名称。不同的武将卡将能发挥不同的功效，像是提升玩家角色的能力、可施展特殊的妨碍敌人招式、擅长据点防卫的能力等等。武将卡总数超过100种，可于作战胜利时取得，各卡片会随着反覆使用而升级，是个充满钻研深度的系统。除了硬碰硬的刀剑砍杀之外，游戏中加入了妨碍轮盘系统。战斗中只要收集打倒敌人后掉

赵恒中	我不上，我怕光，怕见人，呀，好闪啊！（猴子：信都写来了，上不上可由不得你……）
读者资料	男，20岁，哈尔滨市道外区东莱街北兴教育园区B1栋1单元401门，150026

落的金钱，就可以用来转动妨碍轮盘，施展轮盘所标示的妨碍招式，像是提升我方士兵能力、让敌人冻结不能动弹的“寒波到来”、引发大地震的“大地振动”、妨碍敌方视线的“暗云召唤”等等。当与敌方头目对战时，抓准时机施展妨碍招式将有机会一口气逆转局势，让对战的变化与策略性更为丰富。



本游戏着重于竞争的乐趣，这不只是玩家1个人与电脑的竞争，也可以通过无线网络进行最多3人的连线对战，可以一对一双人厮杀，也可以三方混战鼎足竞争。每次的对战都可以透过不同的牌组来施展不同的策略技巧，每次都可以有不同的变化。获得胜利的一方将可获得对方的1张武将卡。玩家所操作的角色是原创的3名武将，使用的武器招式与能力各自不同，可以依照喜好选择使用。在组成牌组时，还可以冠上自己的名字，体验率领众多三国名将进行争战的快感。游戏中收录虎牢关、赤壁等12个取自三国志的知名战场关卡，其中包括结冰的洞窟、随波晃动的船只、充满陷阱的城池等变化多端的游戏舞台，玩家在这些舞台上与敌方展开刺激的战斗，游戏的乐趣与以前的版本又不相同。尽管由于DS的机能限制，游戏只能以2D人物3D背景的方式展现，而且还是跟PSP版一样的走格子，但是游戏的战略性和趣味性并没有因此而受到影响。由于游戏的主角是原创人物，与三国故事离得很远了，所以不少人抱怨这个游戏脱离了《真·三国无双》的风格。但是毕竟DS的普及量很高，在这台主机上出一部无双游戏也是情理之中的事情，何况这个游戏又是在冷饭基础上推翻之后重新制作的，光荣能够做到这一点已经很不容易了。

经过了多年的发展，光荣对于PSP的硬件机能掌握得已经比较熟悉。2007年末，一个意外的消息使许多无双玩家们感到振奋：原先在PS2上推出的梦幻之作《大蛇无双》将在2008年2月移植到PSP上。这一次是真正意义上的“移植”，玩家们不再在小战场上进行走格游戏，而是在一个整体的大战场上战斗。这在掌机无双游戏的历史上还是破天荒头一次。

《大蛇无双》是结合《真·三国无双》与《战国无双》而成的无双系列作，在魔王远吕智（大蛇）和妲己的共同策划下，三国时期的中国和战国时代的日本发生了时空错乱，来自三国时代与战国的武将们，在异次元世界展开了超越时空的争霸。虽然游戏听上去有点“关公战秦琼”的意味，但是玩起来感觉还是不错的。《大蛇无双》继2007年3月推出PS2版、9月推出XB360版之后，本次又再度发表将推出PSP版。PSP版将完整承袭PS2版原作内容，收录来自两《无双》系列作与原创在内共79名登场武将，以及3人小队战斗系统、武器融合系统与成长系统等要素。游戏不但采用了与PS2原作相同的大型战场，让玩家享受正统《无双》系列作的一骑当千战斗乐趣，还加入大量语音。考虑到PSP的游戏载体容量有限，一些剧情画面将以静态特写图片加对话框所组成的漫画形式进行演出。对于喜欢PS2上那种无双游戏的玩家来说，PSP版《大蛇无双》是非常值得期待的一作。



时至今日，掌机上的无双游戏已经成为一个作品丰富的系列。无论是PSP还是DS的玩家，都可以在自己的主机上玩到这个游戏。应该说《大蛇无双》已经算是掌机上无双系列目前进化形态的高级作品了，遗憾的是光荣并没有把正统的《真·三国无双》和《战国无双》以及受欢迎的《猛将传》在掌机上推出。也许是目前掌机的硬件还受到一定的限制，也许是光荣觉得制作这样的作品有一定的困难。不过只要玩家们有需求，它应该会在这个方面做出更多成绩的。



陈宇杰	我还是想要《口袋迷》送“珍珠钻石”的那个剧场版的DVD。
读者资料	男，13岁，上海市青浦区海盈新村1号楼604室，201700

2007亚洲游戏展在港召开 历时四日参观者逾40万

2007年12月22日，“亚洲游戏展 2007”在香港会议及展览中心正式开幕，开幕当日就吸引了超过10万人次的访问者到场参观。最早到场轮候人士于前一天下午六时已到达会展会场，至展馆正式于中午十二时开放之时，排队人数则已超过7,800人。

“亚洲游戏展 2007”开幕典礼于上午十一时三十分举行，主礼嘉宾包括亚洲游戏展控股有限公司总经理卢克勤先生、中国网通（香港）运营有限公司项目总监周建华先生、立法会议员（信息科技界功能组别）单仲偕先生、Sony Computer Entertainment 亚洲事务部企业执行董事安田哲彦先生、香港数码娱乐协会主席于积理博士及“亚洲游戏展 2007”大使何韵诗小姐。

单仲偕议员于典礼上表示：“香港政府非常重视数码娱乐的未来发展，所以亦特别关注相关的盗版问题。因此，立法会已于今年年中通过《版权修订条例2007》，把所有改装正版机件定为刑事的罪行，以保障业界及市民的利益。”

香港数码娱乐协会主席于积理博士亦表示：“香港数码娱乐协会与亚洲游戏展于同年诞生，多年来亦经常合作。看见亚洲游戏展的蓬勃发展，同时面对未来高清纪元的新机遇，我们深信香港的数码娱乐事业发展潜力将会非常惊人。”

在SCEH展台上，有来自内地上海的一家三口，以超过港币20,000元的金额狂购十余部烈焰红版PSP-2000以作圣诞送礼之用。PSP在中国的受欢迎程度由此可见一斑，而这个前来香港参加游戏展的家庭对于游戏产品的欣赏程度和购买态度亦十分令人惊异。

经过为期4天的展出，“亚洲游戏展 2007”于12月25日闭幕，根据大会截至五时闭幕的记录，最后一日入场人数共95,431名，连续四天亚洲游戏展的总入场人数累计为401,967 人。大会今天颁发多个奖项，包括“虚拟奥运会”以及“2007亚洲游戏展小姐选举”颁奖典礼。这两项活动均是大会历届以来首次举行的项目，反应空前理想。其中“虚拟奥运会”乃中国网通（香港）运营有限公司首度与本地机构合办的重点活动，为亚洲游戏展 2007 增添不少奥运气氛。



↑现场有各种COSPLAY，包括马里奥里的蘑菇。



↑SCE展台的各位MM们一起合影，真是美女云集。

亚洲游戏展2007的闭幕礼于下午三时举行，大会同场公布“电玩游戏构想集”计划得奖者为香港专业进修学院屯门分校的混沌之音组合。「电玩游戏构想集」由香港数码港管理有限公司主办，中国游戏工作委员会香港联会(CGPA) 及香港专业教育学院联合举办，并获政府信息科技总监办公室赞助，旨在鼓励及支持本地数码娱乐电玩游戏开发，推动本地业界发展及协助寻找创业投资基金，优胜者可获保送参加由Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd.及香港数码港管理有限公司联合创的《数码创新科技营》。

在这次展览会上，SCEH的3,000部PSP及3,000部PS3全部售罄，最大的一宗交易单价超过港币60,000 元，平均单价亦超过港币 2,000元。SCE香港分公司认为，这次亚洲游戏展是六年来销量及人流最好的一届。

刘盟	游戏永远是我的最爱，若将此比作一条路，那PG就是我的灯塔
读者资料	男，16岁，石家庄市第一中学高二19

PSP香港宣传活动召开 众多明星捧场忘情试玩

2007年12月29日晚，SCE在香港举办了PSP主机宣传活动。郑元畅、杨乃文、白歆惠、杨谨华、唐禹哲还有Selina的妹妹任容萱出席，其中白歆惠一身火红辣装，杨谨华则走典雅路线，各有不同味道。两人都爱玩PSP、PS2，但白歆惠却透露："我玩赛车时，经常一直原地打转，技术不佳啦。"

平常酷爱玩电动的郑元畅一到现场，根本没空和任何人打招呼，一股脑忘情狂打机。郑元畅也是赛车游戏爱好者，他说，现实生活中，他不爱飙车，因为代价很大，但在游戏世界，看到车被撞成稀巴烂，就有一种莫名的快感，而他也偏爱血腥的暴力游戏，这样的嗜好实在很难跟他扮演的"江直树"联想在一块。

唐禹哲则透露，当他知道要参加这个派对时，开心的要命，不过他和郑元畅现场玩赛车和射击比赛时，却是双双丢脸地败阵下来。杨乃文也说自己热爱电玩，在录音室就放一台PS游戏机随时可玩，但她承认自己很笨，但因为不甘心，就会一直玩下去。昨天她玩简单的射击游戏，结果不知是不顺手还怎样，机器给了"too bad"的评语。

SCE针对中国游戏市场始终抱有很大的关注，尽管大陆版PSP行货还没有消息，但是SCE方面依然注意到中国玩家对PSP的关爱程度，并且在香港、台湾等地区举办过多次宣传活动。在这次宣传中亮相的红色PSP主机也是港版行货，目前在内地也能看见。



《最终幻想4》火热发售余波未尽 手机版续篇《月之归还》卷土重来

Square Enix在2007年底推出的DS完全重制版《最终幻想4》在发售之后引起玩家们的热切关注，在系列诞生16年之后，关于这一代的后续作品也正式浮出水面。



Square Enix日前发表，该社将于2月在日本手机平台推出角色扮演游戏《最终幻想4后传－月之归还－》（Final Fantasy IV The After －月の归还－）。

是《Final Fantasy IV》本篇故事的后传作品，以原作男女主角塞西尔与罗莎之子西奥多（Theodore）为主角。西奥多的名字与塞西尔的哥哥，FF4中的BOSS角色格鲁贝萨的真名"西奥多尔"很相似，大概是塞西尔为了纪念与自己感情恩怨复杂的哥哥而给自己的儿子起的名字。除了塞西尔一家之外，莉迪雅、杨等角色也在游戏中出现。



由于对应的手机平台普及量大，所以本作没有采用DS版的3D画面，而是用了与SFC原作相同的2D点阵绘图作为游戏的引擎。玩家看到的游戏画面与SFC—GBA的版本相似，喜欢老版FF4的玩家对于这个游戏应该更容易接受。从目前公布的游戏画面看，本作依旧采用ATB（半即时战斗制）的战斗系统，登场角色使用的武器和魔法与4代本传基本相同。

《Final Fantasy IV The After －月之归还－》预定2008年2月释出 i-mode 手机版，2008 年春季放出 EZweb 手机版，下载费用目前未定，序章部分将免费提供下载试玩。

赵恒中	我不上，我怕光，怕见人。呀，好闪啊！
读者资料	哈尔滨市道外区东莱街北兴教育园区B1栋单元401门

PSP销量陡然攀升已超越Wii?
12月日本市场掌机依旧唱主角

根据日本著名游戏杂志发行商Enterbrain提供的最新数据显示，尽管SCE的PSP最近一段时期没有太多的更新内容，但是它的销量在日本游戏市场已经超过了任天堂最流行的Wii游戏机。Enterbrain称，可能是由于Wii硬件匮乏，也可能是消费者的思想发生了微妙的变化，或许是短时间的偶然现象，总之，在日本游戏机最近的销售中PSP超过了Wii排名第二。最新数据显示，在12月9日至16日的一周中，Nintendo DS一共卖出222,144部，仍然保持第一，索尼的PSP销售了184,610部，排在第二位。与前一周的销量91,481部相比，PSP销售的增长幅度超过了2倍。在同期的销售中，Wii的销售量为170,558部，屈居第三。索尼的PS3卖出了63,720部，PS2仅卖出18,025部。尽管微软一直宣扬它的新一代Xbox 360游戏机销售强劲，但在日本同一周的销售中，Xbox 360仅销售了8,561部。仍然落后于日本的其他竞争者。



《真 三国无双》杀人见血?
光荣发表严正声明启事抗议

台湾省光荣分公司针对“联合报”于2007年12月26日报导中，引述台北“荣民总医院”医师周元华的个人医学研究中指称 PS2《真 三国无双 4》“杀人见血”一事，发表声明启事。当时“联合报”登载的文章称：“周元华进行电玩对大脑血流影响的研究发现，打电玩不仅使管思考的大脑前额叶功能变差……共收集30名25岁年轻人，给他们玩有杀人见血的PS2《真三国无双四代》，和没见血的《超级玛莉》，每种游戏各玩30分钟，发现他们大脑前额叶血流都变少，特别是玩过PS2真三国无双四代的受试者，血流比玩超级玛莉更少。”并且搭配有血腥的游戏图片佐证。

但是光荣的《无双》系列游戏中并没有角色在遭受攻击时出血的设定。无论是《真 三国无双》还是《战国无双》系列都是如此。经辨认，“联合报”上登载之血腥游戏图片并非光荣的《真 三国无双4》。因此光荣发表了带有强烈抗议色彩的声明文章。声明原文如下：

联合报《PS2真三国无双4》错误报导声明启事

台湾光荣对于联合报于2007年12月26日引述台北荣民总医院周元华医师的个人医学研究指称《PS2真三国无双4》杀人见血的错误报导，深感遗憾!

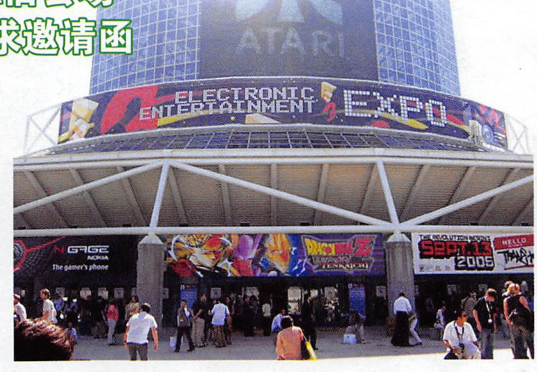
光荣集团一向秉持“创造对社会有益的商品”为游戏的开发方针，在游戏上市前均经过严谨的层层把关，举凡血腥、情色等都不会出现在游戏的内容中，而一直以来台湾光荣的坚持也深受玩家及家长的喜爱、信赖。

台湾光荣尊重任何个人、机关团体的学术研究也认同游戏的玩乐需要适度，但是对于片面、未经求证的报导内容则不能苟同，盖《PS2真三国无双4》之内容,并无涉及血腥，然联合报于96年12月26日头版头条新闻，竟刊登不知名电玩之血腥内容照片,而于文字报导中则佐以“有杀人见血的PS2《真 三国无双》四代”等字句，明显误导阅读大众误以为上述血腥内容照片即为“PS2《真 三国无双》四代”电玩内容，而对台湾光荣及“PS2《真 三国无双》四代”产生负面的评价，此种以偏概全的做法，实非大众媒体业者应有之态度。

为了顾及游戏产业的社会观感及社会大众免于被不实的报导误导,台湾光荣特此声明澄清联合报误载“PS2《真 三国无双4》”为“杀人见血”的电玩游戏以正视听，并严正表达台湾光荣维护商誉的立场。



E3展会2008回归LA旧会场 展出规模不变入场要求邀请函



2007年12月18日，美国娱乐软件协会(ESA)宣布2008年的E3的举办地点将回到洛杉矶的Convention Center。2007年的E3是在Santa Monica 和Barker Hangar的几个地点举行的，其规模比以往缩小了很多。今年的E3展出时间定在7月的15-17日，预定规模依然和2007年相同。回归到原来的场地却没有回归过去的规模，不得不说是一件遗憾的事情。

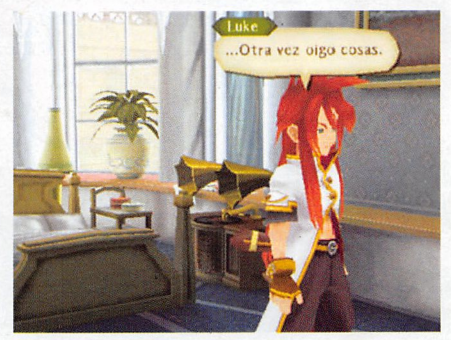
“美国是世界第一的电子游戏市场，E3的媒体商业峰会是美国首要的游戏业盛会。”ESA的首席执行官Michael D. Gallagher说，“2008年的峰会将为各大媒体和游戏业的领头人物们提供更专业、更有效的会议环境。”

和E3 2007一样，今年的展览会依旧需要邀请函才能参加。

SE热情赞助Jump Festa 《王国之心》试玩版登场



Square Enix有一个传统，赞助每年一度集英社举办的Jump Festa 活动，并且提供最新的游戏供Jump读者和玩家们一饱眼福。其中，可试玩的版本是SE的一大杀手锏。这SE展出的游戏包括即将发售的作品和手机游戏在内总共有9款，提供试玩的《纷争 最终幻想》和DS版的《王国之心 358/2 Days》人气最高，另外还有手机版《最终幻想IV后传 月之归还》也展出了试玩版，其他的游戏都是以影像的形式展出的。播出影像的游戏包括有Wii的下载游戏《最终幻想 水晶编年史 小国王与约定之国》，PSP版《王国之心 睡眠中诞生》，还有推出时间未定的手机版《王国之心CODED》、发售日未定的PS3版《最终幻想13》以及12月27日发售的PSP版《星海传说 初次启程》、DS版《前线任务 2089 疯狂边境》等6款游戏。《DISSIDIA最终幻想》和《王国之心 358/2 Days》分别设置了46台和47台机器。虽然提供试玩的机器很多，但是等待玩上一把的玩家们仍然需要排上很长的队伍才能玩到，可见这两个游戏的人气之高。在每一年的Jump Festa上，玩家们都可以接触到自己关注的游戏，并且将展会赠送的非卖品礼物珍藏，或者在Ebay上以高价出售。





↑在展览会现场用几万个动漫形象拼成的乔巴。

陶磊	我是幸运是，因为我是有机一族，我也是痛苦的，我的机器平时会被我妈藏起来。
读者资料	男，15岁，安徽省马鞍山市湖东中路44号2幢701，243000



由于已经公开的新怪兽和新狩猎场景不能满足猎人们，所以本刊将直接采访开发者!!

开发者

开发者独家采访及尚未公开G秘密!!

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

沉浸在逼真的大自然中过着狩猎巨大怪兽的猎人生活的人气ACT游戏就是《怪物猎人》(以下简称MH)。本次将向大家介绍最新作《2ndG》的部分情报，其中包括新怪兽和G级任务等的介绍，我们带着官方目前公布的资料拜访了游戏的开发者，开发者对于玩家的疑问进行了详细的回答。

PSP	CAPCOM	2008年3月13日
	ACT	1-4人/4800日元
怪物猎人P2G		容量未定

《2ndG》中断角魔王装有微妙的改变!!

《2nd》中的装备在《2ndG》中同样会登场!本次断角魔王装对应性别可以制造不同装备，不过素材是相同的，请大家拭目以待吧!

新武器

断角魔王弓!

图中的猎人手持断角魔王弓，身穿豪气冲天的断角魔王装，简直炫到不能再炫了！不知道会附加何种属性攻击和性能呢?

女性专用装备登场!

女性玩家们注意啦!《2nd》中只有男性套装的断角魔王装在本作中增加了女性专用套装!并且套装附加的属性也与《2nd》不同。

接受任务收集素材!

→和《2nd》相同，本作也可在网上更新任务，获得珍惜的素材。

李晶	让喜欢COSPlay和玩NDS游戏的MM们华丽的奔出来吧！（某编：楼主说的对！）
读者资料	男，约20岁左右，浙江省宁波市象山县丹峰东路105号宝丽金商务娱乐有限公司，315700，QQ312715147

《2ndG》的详细情报!

Q&A大乱舞

带着玩家们对新情报引发的种种疑问，我们采访了开发《2ndG》的中心人物，一起来看看疑问的答案吧!



请问是抱着怎样的心情制作《2ndG》的呢?



我们一直抱着对玩《MH》系列的玩家的感谢之情制作的。

辻本良三（以下简称辻本）：首先《2ndG》的制作素材内容自然是基于《2nd》的，在今年的游戏展中我们也展出了《2ndG》的标题是"感谢"，这似乎增加了更多玩《MH》的玩家，作为制作本作的我们更加有动力了，所以我们把《2nd》中包含的所有东西都重新考虑了一遍，当然也可以在游戏中读取《2nd》的游戏进度，不过直接从《2ndG》开始玩的新玩家自然要比读取《2nd》进度的玩家上手慢一些。

一濑泰范（以下简称一濑）：没有玩过《2nd》的玩家就没有体会过狩猎巨大怪兽的乐趣，我们相信增加这些新要素的《2ndG》一定会得到更多的呼声，敬请期待游戏的发售吧!

辻本：本作对于玩过《2nd》的玩家来说最大的乐趣就是挑战G级任务，所以我们着重增加了G级任务的部分，把这个作为重点进行开发。



新怪物迅龙是什么样的怪物?



它是只有熟练的老猎人才能对付的多变怪物。

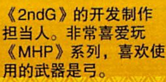
辻本：迅龙是本作中标志性的怪物之一，就像《怪物猎人2》（以下简称MH2）中的风翔龙和《2nd》中的轰龙一样，都是游戏的象征。轰龙是以突进为主要进攻手段的"有规律的怪物"，和它相比迅龙就是狙击猎人的"多变怪物"。

一濑：迅龙的制作创意来自于有玩家提出的如果有能用身体的侧面攻击猎人的"狡猾型"怪物就更有乐趣了，玩家从迅龙的移动动作就能看出来这个特点。

辻本：完成迅龙的制作时我们都认为这是一次尝试性制作，所以我们决定把它和树海作为《2ndG》的标志，让猎人们以狩猎到它为目标，我们当然把迅龙制作的非常强悍，现在猎人们只能靠想象去和它战斗，但是再过不久马上就能享受和它战斗的乐趣了。

顺便说一句，迅龙也会在树海以外的地域出现，和树海相似的，生长着茂密树木的场所……





制作人
辻本良三
《2ndG》的开发制作担当人。非常喜爱玩《MHP》系列，喜欢使用的武器是弓。





监制人
一濑泰范
负责监管《2ndG》的制作现场。一提起狩猎笛就会说个不停的笛爱好者，以喜欢MH中的猫而出名。



迅龙攻击的特征和猎人狩猎需要注意什么呢?



特征是可以快速挥动尾巴攻击猎人。

辻本：迅龙最有代表性的武器就是尾巴，它使用尾巴攻击的方式非常多。直到现在游戏中的怪物留给大家的印象都是压低身子突进攻击，所以以尾巴为主要攻击武器的迅龙一定会带给猎人们新鲜感。

一濑：简单来说迅龙的动作特征就是灵活使用尾巴快速地攻击，所以它会被称为"迅龙"，第一次遇到他的猎人一定会发愁到底该如何才能打败它。

PICKUP! 1 迅龙是以尾巴为主要武器攻击的怪兽?

迅龙是本作中最先登场的飞龙种怪兽，最大的特征就是有一条长长的强劲尾巴，攻击时利用尾巴的长度优势，详细情况现在还不清楚，会像其他飞龙种怪兽利用尾巴旋转攻击，但它的攻击范围非常惊人，并且尾巴上覆盖满像鳞片一样的刺，所以可以肯定它拥有直到现在所有怪物没有的攻击手段。



←好战的迅龙动作非常敏捷。

→全身都是黑色的，如果站在阴暗的地方不动是不是很难注意到呢。

“非常想体验有随从猫协助战斗的感觉。” 辻本先生



辻本：虽然风翔龙也是属于在地上高速移动的怪兽，但是绝没有迅龙这么狂暴。猎人们会感觉到和风翔龙大不一样的感觉，如果没看到是很难想象迅龙的样子的，它能够提前预测猎人的意识进行攻击。

一濑：迅龙的强度可以形容成是玩家在系列中遇到的一堵新墙壁，虽然玩家会陷入苦战，但是相信玩家们会喜欢的，这也正是《MH》系列的魅力所在。



读取《2nd》的存档会有什么变化吗？



基本上所有东西都可以带到《2ndG》中！

一濑：装备和道具等可以原封不动地继承过来，但是为了配合《2ndG》，物品的性能和属性会有一些变化。性别改变的情况下S装备和U装备会改变样子，如果没有改变就会换成金钱。除了这些，像任务的完成度和农场的开发状态等都不会有变化。



本作中浮岳龙有什么变化吗？



浮岳龙经过修改，会带给玩家全新的感觉。

辻本：《MH2》中的浮岳龙的行动等都经过了重新修订，我相信会带给玩过《MH2》的玩家一种新鲜感。《2nd》虽然继承了《MH2》中可以通过农场的猫探险收集浮岳龙身上的素材，但是也有不亲自战斗就得不到素材。



新亚种怪兽和通常种怪兽有什么不同？



新亚种拥有到现在猎人们从没见过的攻击方式。

一濑：除了《2ndG》中新登场的盾蟹亚种，其他追加的亚种也增加了通常种所没有的进攻动作。

辻本：《2nd》中的怪物也追加了新动作，我们认为这样做可以增加游戏的变化性。怪物动作改变了，攻击范围等也改变了，还有其他各种各样的改变。连我在内部测试时都被打倒发出“竟然变成这个样子了！”的感叹（笑）。



新系统随从猫能够干什么？



单人狩猎时可以协助战斗。

辻本：随从猫在单人狩猎模式中会攻击怪物然后收集素材，使用一些道具辅助猎人。本次加入随从猫系统是为了增加只玩单人狩猎的猎人所缺乏的协助感，怪物也会把随从猫当作一个目标，所以在怪物攻击随从猫的时候玩家可以发动进攻或者恢复等。当猎人命悬一线时想“已经结束了”的时候，怪物被随从猫引走而出现了转机……这些都是联机对战时经常会出现的事情，我们希望猎人在单人狩猎时也能够体验到这种感觉。

一濑：有人认为有了随从猫后狩猎就变得简单了，这么说其实是没有理由的。因人而异，有人觉得独自去狩猎更容易一些．所以带随从猫还是不带．猎人可以进行选择。随从猫和厨师猫一样都是从猫婆婆那里雇佣的。狩猎任务中不会提示应该带什么猫，所以玩家要根据自己的目的选择不同种类的随从猫。由于一次可以雇佣几匹随从猫，



训练你的随从猫！

本次的采访中确认了随从猫的成长要素，根据《2nd》中的厨师猫通过制作料理成长而做的随从猫的训练内容，到底会训练出什么样子，这也体现出了玩家的个性。还有可以雇佣很多只随从猫，那么到底一次可以训练几只呢，这也很让人在意。根据目的设计好训练计划吧！

↑训练出“喜欢爆弹”的好战型随从猫，狩猎也变得更加有趣了吧。

←经过长时间的饲养，是否会对外形可爱的随从猫投入感情呢。

张勋	要高考了，虽不能玩掌机了，但是PG一定要看！让PG来满足备考期间空虚的日子吧！
读者资料	男，17岁，云南省文山州水务局，663000

PICKUP! 3 G级任务中的怪物行动改变了!

G级任务是比上位任务级别还要高的超难等级任务，在这些任务中还有迅龙和盾蟹等新怪物的挑战，不仅这样还提高了已有怪物的能力属性，攻击方式也有新的变化，G级任务中所有的怪物都会给猎人们带来新鲜感。

←直到现在火山场景都没有出现过的通常种雄火龙。在这种地形展开苦战。

过本：首先，G级任务是比集会所的上位任务等级还要高的任务，然后是在猫村长接到的任务，相当于村长的上位任务，G级任务和村长上位任务中的怪物动作都和以前不同，会带给猎人们“难以对付”的感觉。

一濑：“现在是攻击的好时机”，在狩猎中观察怪物的动作，熟练掌握后脑子里就会闪现出这种念头，但是在高级别的任务中就不起作用了。因为《MH》是以狩猎怪物为乐趣的游戏，所以我们大幅增强了《2ndG》中的怪物，无论是体力还是攻击力都变得更强，不再是单纯的重复同一套动作了，再次增加了游戏性。

过本：这些不仅仅局限于G级任务和村长上位任务，还有一些和以往不同的任务。

一濑：这些任务都要完成特定任务之后，再解决掉出现的紧急任务，才能进行挑战。读取《2nd》进度的玩家因为会继承之前的任务进度，所以有可能一上来就出现紧急任务。

所以多雇佣不同类型的随从猫就大有好处。

过本：随从猫的动作非常可爱，拥有仅仅看着它就觉得非常有趣的魅力。因此猎人可能会被随从猫的动作吸引注意力而被攻击到也说不定（笑）。当怪物打倒后等待任务完成时猎人可能会想攻击随从猫，这时最好不要忘记采集怪物身上的素材。

一濑：因为随从猫会很努力很努力地帮助猎人，所以玩家一定会觉得非常亲切的感觉，希望大家能跟自己的随从猫相处得很好。

过本：《MHP》系列有很多可爱小猫的动画，本作中的随从猫可以说是集合了精华的可爱猫。还有一个秘密就是猎人可以和随从猫进行沟通和交流。



随从猫有成长系统吗?



如果很好的育成就能成为值得信赖的伙伴哦!

过本：随从猫的特点之一就是可以育成，在猫厨房可以对随从猫进行训练，可以一点一点地少量提升攻击力和体力等数值。根据性格和种类的不同在狩猎中会有不同的行动。

一濑：随从猫也是有体力值的，当体力降低到一定程度时会钻到地下恢复，恢复后会再次加入战斗。当然这跟性格也是有关系的，胆小的随从猫会提前钻入地下，忍耐力强的随从猫坚持的时间就长，基本上就是这些区别吧。不过随从猫体力降至零也不会减少猎人的“战斗不能回数”，所以可以放心的战斗，而且无论随从猫逃跑多少次也不会使狩猎任务失败。



G级和猫村长的狩猎任务是什么样的任务?



任务中的怪物动作改变了，和普通任务稍有不同。



追加的狩猎场景是什么样子的?



《2ndG》中追加了树海场景，其他旧场景没有变化。

一濑：本作代表性狩猎场景就是追加《怪物猎人Frontier Online》中的树海场景，为了配合《2ndG》我们大幅调整了树海场景中的采集等要素。

过本：《MHP》中的旧场景也保留了下来，但是没有做什么修改还是维持着《MHP》中的要素。



道具、武器和防具等到底增加了多少呢?



无论是武器还是防具都进行了大幅增加!属性也焕然一新!

过本：虽然没有增加新式武器，但是武器量变成了原来的2倍，防具也大幅增加了。并且最终形态的武器还能再次强化。

一濑：关于性能，防具的属性稍微有些变化，还有为了配合新属性的登场，增加了装饰品。新属性使系统和原来完全不一样了。

【大型怪兽都经过全新调整】一濑先生

邹世哲	增加边角栏，真是顺应民意的政策啊，这是我第二次寄回函卡，希望大家能看到我的信。小弟在此叩谢众编。
读者资料	男，17岁，天津市河东区真理道六号路华泰里1号楼1门608，300151，QQ823979744

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

续作总在恰当的时机诞生

在《最终幻想4》诞生16年之后，DS重制版的FF4作为FF系列诞生20周年纪念活动的最终作，于2007年底和玩家们见面了。经过了长年累月的磨砺，这部批在众多FF粉丝的心目中所处的地位也日益牢固。先后5次制作与移植，使FF4成为历史上跨越主机平台最多的一部FF作品，与FF1、2并列移植次数之首。在DS版FF4发售方兴未艾的时候，Square Enix突然又宣布手机版的FF4后续作品《FF4 the After 月之归还》于2008年2月在日本公开配信。这也是作为正统RPG作品的FF系列为数不多的续篇。在这之前，只有FF10、FF7与FF12曾经推出过后传类的作品，其中FF7的两部后传AC和DC分别是电影和射击游戏（尽管SE给DC定性为“动作射击RPG”），FF12的续篇《亡灵之翼》的游戏方式为即时战略，只有FFX-2能够算是一部比较正统的后续作。

一般来说，已经成为一个系列的作品，其正统续篇可以和上一作有所关联，也可以是一个新的游戏。而FF系列向来是主张一代一个故事，除了前几作世界观有相似的地方之外，在其他方面来看一般都是没什么可比的。就拿FF4来说，后面一代FF5就是个典型的例子，无论人物、游戏背景还是系统都完全不一样。除了风、水、火、土、各种道具和魔法的名称这些前几作共通的元素之外，其他一样的东西基本没有。到了6代之后，连水晶的设定都取消了，代之以魔石。直到9代，水晶才复活一次。直到10代之前，FF系列都保持着每代跟前一作都不同的风格。

FFX-2的出现改变了这种局面。因为FF10在全世界都大受欢迎，加上本篇里男女主角缠绵悱恻的爱情故事显得有始无终（SE编排这样的故事其用心可见一斑），所以广大玩家们自然大呼不过瘾，强烈要求推出续作，但是FF11已经是网游并且都推出了，所以SE只好整了一个给众多玩家圆梦or添堵的FFX-2出来。这一举动顿时引起尤娜饭们的强烈支持，于是一个从召唤士改行做歌手+双枪女侠的带有女性自我解放色彩的尤娜诞生了。不管游戏本身得到的评价怎么样，SE确实利用这个续作把FF10的玩家们狠宰了一把。说到宰与挨宰的问题，SE与玩家们基本上可以算是周瑜和黄盖的关系，不管成功的背后得到的是鲜花还是口水，SE的买卖算是做得极其精彩。把一个系列里的游戏单独拿出来做成系列，这种游戏商业史上的神奇先例便这么开创了。所以到了纪念FF7诞生10周年（尽管从8周年开始就在忙活了）的时候，AC、BC、CC、DC四部作品满地开花，“FF7补完计划”顺利实施的时候，玩家们已经习惯了。起码这样的作品比单独地移植或者推出“国际版”之类炒冷饭的行为要高竿一些吧。

言归正传，FF4在FF历史上的地位虽然不及7代和10代，但是也受到相当多拥护者的支持。DS重制版的消息一经放出，日本玩家中就传来叫好声一片。虽然说SE此举大有舍不得FF3重制版开发引擎的嫌疑，但是加入全新系统与各种要素的重新制作也算是够厚道的了。在看到DS版的FF4如此受欢迎之后，SE当然会联想到以前几部“后续”作品的销售情况。但是考虑到DS版的FF4发售没多久，“续作”的投入成本不宜太高，于是手机这个低成本高利润的平台就成了开发FF4后传的首选。应该说，至少在制作DS版FF4的时候，《月之归还》就已经在制作中了。分章节收费下载的方式，以“月之归还”为主题吸引眼球的宣传，以及SFC级游戏画面的低成本开发，使这个作品成为SE的一棵包赚不赔的摇钱树。可惜的是，能够为这个游戏送钱的，目前只有日本的玩家。



王璨	圣诞老人没给我PSP啊，真不够哥们！（某编：你是驯鹿吗？）
读者资料	男，18岁，黑龙江省哈尔滨市第九中学高三六班，150040，QQ526620978

纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

12月01日~~12月15日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 日版



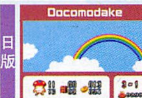
纯真传说
●NBGI ●RPG
●2007.12.6 ●人气指数：83726
不是藤岛康介人设的传说就是好传说。

2 NEW 日版



兽神演武DS
●D3 ●A·RPG
●2007.11.22 ●人气指数：80096
取得这么高的名次是因为《钢之炼金术师》吧。

3 NEW 日版



DoCoMo菇DS
●AQ ●ETC
●2007.12.6 ●人气指数：74177
这个游戏实在太萌了，至少看起来是。

4 NEW 美版



婴儿
●UBISOFT ●ETC
●2007.10.23 ●人气指数：54552
很好很强大，居然连育子游戏都有了。

5 NEW 日版



索尼克极速冒险
●SEGA ●ACT
●2007.10.18 ●人气指数：51173
在任氏平台玩世嘉游戏的感觉有点怪。

6 NEW 欧版 **法拉利挑战赛**
●SYSTEM3 ●RAC ●2007.11.23 ●人气指数：43565
DS上的真实赛车游戏？马赛克有点多。

7 NEW 日版 **实况棒球携带版10**
●KONAMI ●SPG ●2007.12.6 ●人气指数：42304
我只晓得，翔武前段时间一直在吐槽。

8 NEW 美版 **时尚设计师**
●UBISOFT ●ETC ●2007.10.23 ●人气指数：38847
更好更强大，我现在宣布育碧你赢了。

9 NEW 日版 **THE逃出密室～THE 推理番外编～**
●D3 ●ACT ●2007.11.29 ●人气指数：37906
没有一定日文基本的同学不推荐尝试。

10 NEW 美版 **改造节奏大战：龙剑战记**
●ATLUS ●A·RPG ●2007.11.13 ●人气指数：34792
有那么一点意思的游戏，画风很顺眼。

11 NEW 日版 **打砖块DS**
●TAITO ●PUZ ●2007.12.6 ●人气指数：32753
找回了过去的感觉，本期强档大推荐。

12 NEW 日版 **银魂 银玉冒险谭**
●Banprest ●RPG ●2007.12.6 ●人气指数：30061
我是不是该考虑跟猴子他们看这动画？

13 NEW 日版 **DS电击文库 伊里野的天空、UFO的夏天II**
●media works ●ETC ●2007.11.1 ●人气指数：29663
电子小说，被改编过治愈系清新动画。

14 NEW 欧版 **特洛伊英雄**
●ATARI ●A·RPG ●2007.12.7 ●人气指数：28158
欧美风格味十足的动作角色扮演游戏。

15 NEW 日版 **海王星联盟DS**
●JALECO ●ETC ●2007.12.6 ●人气指数：28005
好吧，我承认没弄明白游戏在玩什么。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 NEW 日版



勇者别嚣张
●SCE ●SLG
●2007.12.6 ●人气指数：149534
这游戏简直太浪费UMD光盘的容量了。

2 NEW 日版



横行霸道－罪都故事
●CAPCOM ●ACT
●2007.12.6 ●人气指数：114975
GTA新作，我极端地不喜欢这个系列。

3 ↑ 日版

大众高尔夫 携带版2
●SCE ●SPG
●2007.12.6 ●人气指数：107793
无论随时随地都可以玩到的萌之神作。

4 NEW 日版



寂静岭 起源
●KONAMI ●AVG
●2007.12.6 ●人气指数：106064
就冲这封面，我打算好好地玩一下了。

5 NEW 美版



贝奥武甫－游戏版
●UBISOFT ●ACT
●2007.12.4 ●人气指数：103047
电影前半部分讲英雄杀妖的传奇故事。

6 NEW 欧版 **虹吸战士2 罗根之影**
●SCE ●ACT ●2007.11.30 ●人气指数：97860
移植自电脑平台的游戏，口碑还不错。

7 NEW 欧版 **反重力赛车2 脉搏**
●SCE ●RAC ●2007.12.14 ●人气指数：84833
PSP上的赛车游戏？这倒可以尝试一下。

8 NEW 欧版 **追击力量2 终极正义**
●SCE ●RAC ●2007.12.7 ●人气指数：84462
又一款赛车类游戏，名字起的很内涵。

9 NEW 欧版 **贝奥武甫 游戏版**
●UBISOFT ●ACT ●2007.12.14 ●人气指数：69664
后半部分讲他到了老年对命运的无奈。

10 NEW 美版 **黄金罗盘**
●SEGA ●ACT ●2007.12.4 ●人气指数：66885
强烈推荐看原著《黑暗物质三部曲》。

11 NEW 日版 **麻将霸王·携带版2 段级战**
●MAINICHI ●TAB ●2007.12.6 ●人气指数：63644
在很小的时候我就认为赌博是不好的。

12 NEW 日版 **迷宫制造者编年史2**
●Global A Entertainment ●RPG ●2007.12.6 ●人气指数：56252
有那么点意思，但坚决不会再碰一遍。

13 NEW 欧版 **索尼克 竞争者2**
●SEGA ●ACT ●2007.11.13 ●人气指数：53347
水管工今年奥运会上的对手是刺猬君。

14 NEW 欧版 **劲爆美国职业篮球联赛08**
●EA ●SPG ●2007.12.7 ●人气指数：45696
世界上的第一运动是足球，是足球呐。

15 NEW 欧版 **魔界战记－携带版**
●日本一 ●S·RPG ●2007.11.29 ●人气指数：28168
史上最凶系列登录PSP的第三款作品。

NDS方面，南梦宫的传说招牌最新作毫无悬念摘得桂冠，这次的游戏素质可以说是相当不错，完全摆脱了前作被戏称为“地雷传说”的阴影，而其它上榜的游戏则以比较另类的居多。PSP方面，年度最小容量游戏《勇者别嚣张》极其嚣张，以绝对优势拿下头名，有望角逐记忆棒常驻游戏之首，另外《寂静岭 起源》的日版也发售了，封面居然有点萌。

黄杨杨	今年交友不收礼，收礼只收NDSL呀！老板，要黑色的（东北口音）。
读者资料	男，15岁，浙江省文成县大学镇横河巷3号，325300



既然是奸商，总要保持点神秘，所以照片就免了。以后这里会不断爆料！

今天你买PSP了吗？（二）

最近欧美那边趁着圣诞的消费旺季，游戏这一领域真是让商家赚去了不少的票子。当然，跟国内的情形也是大相径庭：国外大多是家长买游戏机送给自己的孩子作为圣诞礼物。就掌机这一块来说，NDSL绝对是首选。相比之下，国内的游戏市场NDSL/iDSL惨遭冷落，任何城市都是PSP的天下。当然，家长主动送游戏机给孩子这在国内暂时还不会很普及，传统的“玩物丧志”观念依然根深蒂固。

圣诞这样的洋节中国人多少也过，凑热闹的表层现象是学去了，但多少孩子又能在圣诞平安夜收到自己心仪的礼物呢？所以，凑凑热闹就好，别什么都弄得跟真的似的。想要拥有梦想的主机，还是要自己动手、丰衣足食。当然，首先要学会如何对付我们JS。

PSP购买者们五花八门的问题2：

例子3——

“你家PSP单机多少钱？”

我要给大家提个醒，上面这个问题一定要尽可能的避讳。原因请听我下面给您分析。大家既然想买PSP，那是不是就要搭配配件呢？就我们中国人的习惯来说，主机、贴膜、记忆棒以及各种包（水晶壳）都几乎是必须拥有的。为什么这里要强调说是中国人购买PSP的习惯呢？其实这个很容易理解，实际上在日本、美国这样的地方，你很少能找到一台PSP主机是贴了膜配了包包的，原装的HORI贴膜虽然不贵，但实际上在日本的销路并不太好。记忆棒也是小容量的仅仅作为存档用。原因很简单，PSP对他们来说就是很便宜的东西，没必要用贴膜或各种包包来保护。但是中国人不行，尤其对于学生玩家来说，只有这些可以起到“保新”的东西对他们来说才会产生安全感。所以，那些地下周边厂商才能制造出各种包包、水晶壳，甚至是难看到极点的硅胶套……（JS语：我一直很不理解，为什么那么丑的硅胶套也会有人要……）

有些扯远了，其实我想说的就是，配件也很重要，而且几乎人人都会配上一套。那么您在购买PSP的时候，就势必要弄清楚整套的价格，而不是单机的价格！这个非常重要！

在目前国内游戏市场的混乱局面下，低价策略几乎是所有商家都必须、并且不得不采用的销售策略。所以很多商家都会把单机的价格报得很低，而在其它配件上面将钱赚回来。解释得清楚一点就是说，现在无论是网店还是实体店，单机的报价基本都维系在批发价左右，甚至更低。大家仔细想一想，如果你是一个卖家，你卖出一件价值1000多元的商品，多少钱的利润你觉得才合适呢？显然，PSP主机的利润率并不高，所以真正赚钱的是配件。

大家选购PSP主机的时候一定要问清楚每样东西的价格，不要以为谁家的单机便宜，那么他家的东西就一定会便宜，这都是一种假像。另外，一定要小心JS们的以次充好，翻新调包的伎俩。其实大家心理只要明白一个道理就好，PSP这种东西，各家之间的货源价格几乎是相同，如果谁家的价格比别人低了一大截，那肯定会有问题。贪小便宜的心理千千万万地不能有啊！

今期JS提醒各位读者朋友：购机时要多比较，尤其是在购买像PSP这样有大量配件的主机时，一定要三思而后行啊！千万不要被单方面的“便宜”所迷惑。



PSP®「プレイステーション・ポータブル」"Deep Red" バリューパック
希望小売価格 22,800円（税込）
発売日 2007年12月13日

严俊专栏



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

年度回顾总结　春节前景展望

本期截稿日定在2007的最后一天，先应景作个年终总结吧。今年最热门最畅销的话题主机肯定是PSP2000型，记得9月初港版正式登陆国内市场的时候，价格出奇的低，创下了新主机首批上市的最厚道纪录，理由或许可以归结为未破解吧。同时1000型主机已经普及，玩家不急于出手，但行内人都看得出首发价确实是历史最低，果然在不到一周的时间内2000型主机宣告破解，身价一夜之间上涨了百元，并在未来的数周内一路飚升；坦白地说，只要是看准了这一波行情并提前屯货的卖店没有不大赚特赚的。未购机的包括已拥有1000型主机的玩家一哄而上，9月份的PSP销量可以说是2007年中最高的，不过在接下来的10月份绝大多数店家算是吃到了苦头。本打算在黄金周大捞一笔，不想水货商提前恶意抬价，当时的最高批发到了1600元以上，虽然地球人都知道这是炒作，但鉴于黄金周的巨大诱惑力，几乎所有的卖店都高价屯了不少货。但结果是没有玩家买账，又遭遇水货商过河拆桥，黄金周过半就大跳水，为此造成直接损失数千甚至上万的卖店大有人在。DS方面，不过分地说，还是半死不活的状态，包括在下半年神游压低批发价，也未能明显地拉高销量。不过不可否认马里奥限定版是2007年神游的最大亮点，作为首款官方行货限定版主机，出货量控制得十分严格，仅仅两个月就宣告正式脱销；并且以神游的行事风格几乎不可能再版生产，这使得马里奥限定版主机成为2007年最值得收藏的主机。当然了，CCFF Ⅶ同捆限定版PSP2000主机也肯定可以入围，不过单就收藏角度来说，这台主机似乎在出货量方面比较大，要不就是销量问题，总之直到现在市面依然可以轻易买到，所以笔者把它列为最值得收藏主机的次席，希望诸位PSP粉丝不要介意。

好了，版面有限，总结大致就到这里，有机会再制作一个专题好了，下面进入时事环节。受到近两个月市场颓废的影响，本期PSP方面的行情持续走低，即便是在圣诞节和元旦期间，也未见丝毫的涨价趋势。或许经过了十一黄金周的崩盘惨剧之后，水货商也没有了牛X的底气，不过再有一个月就是传统的春节旺季了，无论如何届时都肯定会涨价，我想诸位有计划购机又有现金的玩家没有理由再等吧。自从2000型组装电池面市以来，市场就开始日趋混乱了，发展到现在以次充好的现象已经非常普遍，有的卖店甚至连原装充电器也不放过，基本上就是能换则换，以此压低成本和同行火拼。在此大致说一说组装电池的鉴别方法，首先要赞一个山寨厂的仿造技术，真的是比1000型时代要敬业了不少，凹陷部分的反光效果做出来了；不过假的就是假的，只要和原装电池放在一起就看出了差别，组装电池有反光是不错，但光泽度明显没有那么强烈。如果玩家身边没有原装电池怎么办，一是看反光是否达到晃眼的程度，二是组装电池的外壳显得很脏，再有就是看报价了，如果低的离谱就肯定有猫腻。



DS烧录卡方面，自从DSTT上市以来，我感觉R4就有点坐不住了，性价比明显落了下风。其实本来R4的批发价挺厚道的，但自从前段时间闹了一次断货以来就水涨船高了，加上普及广泛，弄到最后零售商没有什么利润可言，私下早有微词，无奈R4名号太响。现在有了功能不输且价格更便宜的产品，卖店自然是推波助澜，基本上点名要R4的顾客经过反复比较最后都买了TT。最近有不少玩家欲购2G高容TF卡，现在2G卡的价位确实是下来了，相对性价比的话自然是最高，只要用的上是可以考虑的。当然了，1G容量对于存储DS游戏依然是绰绰有余，大家可以根据自身要求来选购，再次强调一下必须日产，事实证明台产确实不太顺畅。最后祝大家：新年快乐，在未来的08年“机”不可失，“学”更不可失，两手抓，两手都硬。

顾治军	抽奖？还是直接送纪念品吧！
读者资料	男，16岁，上海市松江区谷阳南路49号208室，201600



AWAY
アウェイ
シャッフルダンジョン

NDS	AQ Interactive	2008年2月28日预定发售
	RPG	人数未知/5229日元
随机迷宫		容量未知



双屏幕的迷宫里隐藏着不可思议的神奇力量！请看坂口，大岛联手送上的动作RPG！

搜寻消失了的村民们！



被大家称为“AWAY”的消失事件已经持续100年了

ソード
なんにもない…
俺だけ残して、みんな連れていったのか…。

“神隐”

某日，村民突然之间全消失了。只留下了在此生活过的痕迹。

ソード
これ…村長が大事にしてたな…。

神秘的"AWAY"已经让99人失踪了
第100个消失的人是谁呢

ソード
消えたみんな…
いるかもしれない…。

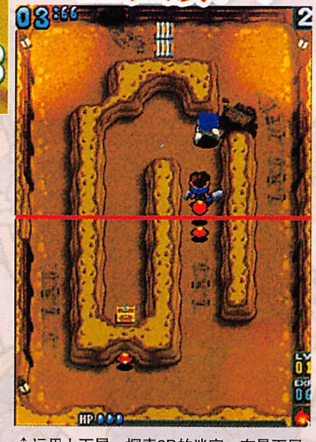
向迷宫挑战！



三七分的上班族！？

在最下层的是……

最近获得了一条新情报，被称为《FINAL FANTASY》系列之父的坂口博信和曾经参与制作过《刺猬索尼克》系列的大岛直人在联手制作一款新游戏。游戏是款名为《AWAY随机迷宫》的动作RPG游戏，主人公的任务是把村民从迷宫里救出来并带回村中。乍一看，像是款再普通不过的迷宫探险游戏啊……！？但实际上游戏在上下屏中都有限制时间，时间一到迷宫的地形就会随机改变，要救出村民的主人公任务紧迫，既要在限制时间内找到村民，又要和不断出现的敌人作战，这绝不是款普通的迷宫探险游戏！



↑运用上下屏，探索2D的迷宫，在最下层的是个上班族，救出原来的村民吧。

黄乃新	最重要的事：1.买了iDSL;2.前天iDSL被校长没收了。
读者资料	男 17岁 福建省莆田市莆田第五中学高二9班 351100 QQ361759275

探索随机迷宫的最底层



↑在村子里出现了神秘的光柱。从光柱顺着下去就可以进入到迷宫中！

本作由坂口先生担任剧情，同时加上大岛先生的角色设计，是款有趣的动作RPG游戏。说到RPG和动作，游戏的设计和策划融入了两位的丰富经验。

游戏的内容是在由上下两个屏幕构成的迷宫中探险，把在最下层的村民救出来。看起来是款简单的游戏。但是，玩家所要挑战的迷宫，在数秒之内，上下屏的迷宫就会随机改变，出现不一样的地形。

↑在随机迷宫中，大岛先生亲手设计的怪物蜂拥而至！在有限的时间里，不但要想办法救人，还要想办法逃避怪物的攻击，在扭曲的随机迷宫里，为了救出在神秘的“AWAY”事件中失踪的村民，快拿起剑去勇敢进攻吧！

大岛先生设计的敌人在等着你！

主人公和威布村的村民们！



↑好奇心旺盛的阿妮拉。不会吧?她的兴趣是被带走？当然不是,怎么可能嘛。

↓十五岁的时候因为船难事件而漂流到威布村的索德。

ユッケ
お前が船の遭難で
この村に流れ着いてもう２年か…。
確か、あの時は１５才だったか。

帮助索德而被掳走的少女！

索德

为了救出村民而挑战迷宫的青年

虽然内向但却充满热情的十七岁青年,喜欢音乐,会用自己制作的乐器来弹奏音乐。被选为Away现象的第一百名牺牲者，被阿妮拉所救。

阿妮拉



住在威布村里的温柔女孩，好奇心旺盛，喜欢跟从其他国家漂流到威布村的索德聊他以前在故乡的故事。



杨李鹏	边角栏又回来了，感觉真不错，永远支持掌机迷。
读者资料	男 17岁 安徽省滁州市第二中学高二10班 239000 QQ627295074

把村民们从迷宫底层带回来！

上屏幕的限制时间





下屏幕的限制时间

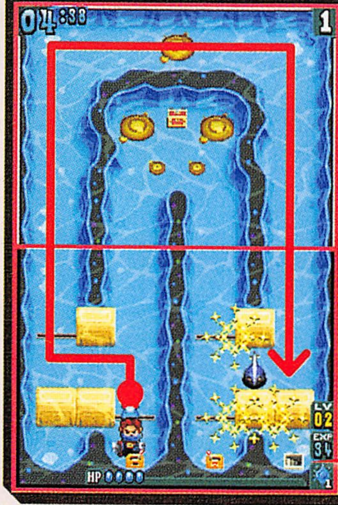
《AWAY 随机迷宫》的迷宫如它的名字一样，数秒之内上屏或下屏中的迷宫会随机改变地形。迷宫画面中有“限制时间”的字样，到倒计时结束的时候，不动的画面开始改变了！如果主人公被卷入迷宫中的话，是要受到伤害的。

探索迷宫的时候，一定要思维敏捷，动作灵活。充分利用NDS的两个屏幕的系统。在迷宫的最下层被找到的村人，会跟在主人公的后面。而主人公的目标是要把村民送回到村子里。而且还要注意不让村民卷入敌人的攻击和地形的变化中。一旦被卷入迷宫的话，不仅主人公会受伤，一同的村民也会再次被送回迷宫的最下层。

各种各样的随机地形变化

各种各样地形随机进行变化，给予探索迷宫的无穷游戏魅力。为了能够前进，有时必须扳动机关才能使台阶出现，主人公为了不被卷入到迷宫中而不得不停地奔跑着，开始逃亡生活……

在这里给大家举一个例子。



其中一例

扳动在画面左下的装置，堵住画面右下台阶的墙就会移开。之后只要冲到台阶那里就可以了，但是上屏幕上显示距迷宫改变的时间只剩下4秒了。因为移动了墙壁所以就无法抄近道了。

在仅剩的时间里还来得及吗？

几秒内上下屏地形就会随机改变！



带回村民的话可以发展村子！

随着从迷宫深处将村民们一一救回之后，这些村民不但会在村庄里重建家园，而且还会有新的商店和道具装备出现。同时，玩家也可以和村民发生事件，不仅可以挑战新的迷宫，还可以改变村子发展的方向，和村民愉快的交流。你和村民要建造出什么样的村子呢？

也可以触发事件！



↑刚刚被救出来了的布齐，好像很担心库斯库斯呀……

↓一天到晚总是和布齐争执不断的波古。其实他还是很担心布齐的。



波古

信号机……发展过度了！



↑怎么看都是信号机。为什么在设定为幻想世界的本作里会有信号机？这不是普通的幻想世界吗？

库斯库斯

↑成功救出了库斯库斯！但是，返回村子后，之前救出的布齐和波古两个人，因为担心库斯库斯，好像又回到了迷宫……受不了了！



傅博慧	给山东的那个孩子的回复特别让我感动呢！特别是最后一句话，有一种欧亨利的感觉。
读者资料	沈阳师范大学南区4舍714宿舍 110034

坂口博信＋大岛直人

直击日本杂志总编加藤的采访！

バカタール加藤（以下简称**加藤**） 最初怎么想到要做这样一个企划呢？

坂口博信：（以下简称**坂口**）原本是大岛先想到的这款名为“随机迷宫”的游戏，于是向我邀请道“一起来做这个企划吧”。那个时候本来想的是个动作类型的游戏呢。

大岛直人：（以下简称**大岛**）就是这样的。

加藤： 不是RPG游戏吗？

坂口： 不是。本来只是像走迷宫那样的游戏内容。在多次商量之后，我提出了在其中加入故事情节，融合一部分RPG的特点，我想如果这样做的话这个企划会更有意思吧。于是这个游戏的企划就这样开始了。在这之后我提出了必须让大岛负责设计游戏（的角色）。（笑）

大岛： 我从开始就说过“一定要做点什么出来”的话呢。

坂口： 不管怎么说，是曾经设计出索尼克的人啊。当时我也在做游戏，但是和马里奥，索尼克这些人气角色可没法相提并论啊。

大岛： 哪里哪里哪里。（笑）

坂口： 说到马里奥，是从十分简单的点绘时代就开始了吧，与此相对的世嘉战略游戏《索尼克》，是在硬件升级之后才被做出来的。这可是承受着在此一决胜负的压力而设计出的角色。结果以刺猬为主角的游戏非常有意思，取得了相当大的成功呢。

加藤： 特别是在北美地区，索尼克有非常高的人气呢，应该说从那时候开始坂口就一直想和大岛共同开发游戏了啊。

坂口先生和大岛先生的联手制作

坂口： 是啊。过了15年之后的今天终于实现了合作的愿望。这次把所设计的角色3D化的时候，也全都大岛做的，做得非常有特点呢。比如像人物的腿特别细，而且还有出现了上班族打扮的人物等等。

加藤： 游戏的内容讲的是什么事情呢？

坂口： 基本上是单人游戏，但是也可以通过无线通信合力进行BOSS战。主人公在城里的时候是3D化的，而且可以进入到居民的家中和他们交谈。故事的开始村民们过着很平静的生活，但是突然有一天除了主人公以外的所有村民全都被不知名的东西给带走了。于是主人公要在迷宫中探险，并分别找到村民并把他们带回到村子里。

加藤： 听起来是很容易理解的故事呢。

坂口： 因为是要探索随机的迷宫，游戏自身可以说相当紧凑。而且还很惊险啊，如果想取得全部的宝箱，迷宫就有可能因为限制时间到了而随机改变了迷宫地形。

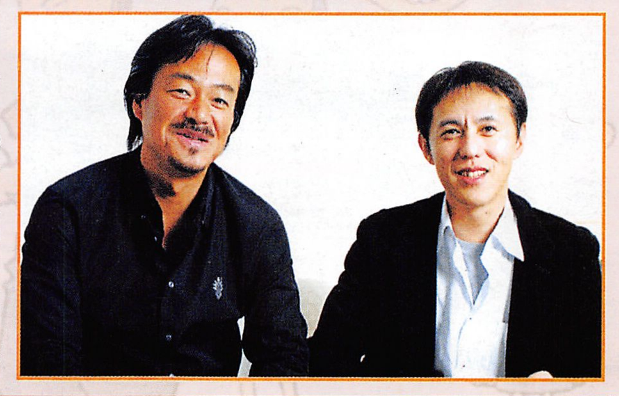
加藤： 每个迷宫都要下到特别深吗？

坂口： 到底层倒不是特别深。但是，在每一层迷宫不随机改变好几回的话，进入到下一层的台阶是不会出现的。

大岛： 其中也有不先按下机关打开门，无法前进的地形。在这种情况下，即使到机关处把门打开，地形也可能已经改变了，必须等到下次再出现为止。

加藤： 啊……这样啊。运气也应该算是其中一个因素啊。听起来很有意思啊。

大岛： 我也听到过“这样的游戏啊……的惊呼。但是，我想以前的游戏迷们，就是怀念这种令人心跳的作品。



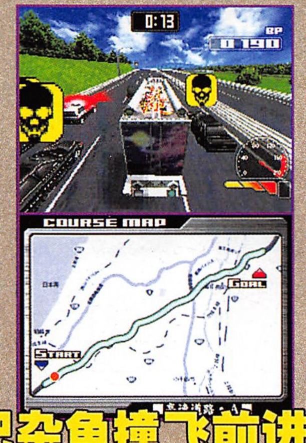


NDS	Spike	2008年3月发售预定
	RAC	—/价格未定
爆走卡车传说		容量未知

男子汉的交通工具卡车！飞溅火花地运送货物！

以绚丽的姿态运输货物，男儿的游戏《暴走卡车》系列的最新作，在NDS上登场！

闪耀的电饰品，华丽的涂饰，这就是男子汉的交通工具改装卡车。这个通称“卡车”的自由驾驶竞技游戏《暴走卡车传说》系列的最新作登场NDS！到目前为止的系列中，货物的安全搬运是其主要目的，这次DS版的重点却是想办法击破对手的卡车！用车辆哐哐的撞击，把不断出现的对手击破。多彩的卡车，华丽的装饰，把对手们撞飞吧。与单纯竞技速度的游戏不同，系列的重点是对卡车涂装。通过改造卡车来体验飞速碰撞的快感吧！



把杂鱼撞飞前进！

↑除对手外，一般车辆和警车等也会成为妨碍前进的杂鱼车辆。把所有骷髅标志的杂鱼车击破前进！！





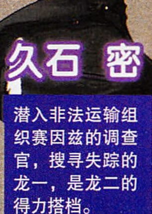
男子汉的比赛！

←↑在游戏中和对手的卡车碰撞的话，就会触发“冲撞力模式”！

李瑞杰	还是那句老话：中DS吧，中DS吧，中DS吧！（某编：把自己做的本杂志寄来了呢）
读者资料	男 12岁 福建省福州市鼓楼区城守前路16号城守前新村1楼504 350001 QQ70016540

故事 寻找哥哥的男人和女调查官一同潜入非法运输屋！

主人公龙二，因为哥哥龙一而驾驶卡车。突然有一天龙一却失踪了。接手这个案子的久住警官委托龙二对龙一领导的非法运输组织“赛因兹搬运”进行调查。龙二与已潜入其中的调查官久石密会合，两个人向组织的内部核心逼近！！



主人公 龙二

一匹狼运输者。在游戏中，与号称传说中的运输者哥哥龙一不同，每天过着勉强果腹的日子，为搜寻失踪的哥哥，决定协助公安。

久石 密

潜入非法运输组织赛因兹的调查官，搜寻失踪的龙一，是龙二的得力搭档。

登场人物介绍



莱依卡

代替失踪的龙一，担任赛因兹搬运的代理长官。强调身体曲线的姿势是她的爱好？



越前屋

游戏中运输者们御用店“发动机店越前屋”的店长。强化卡车时候拜托的人物。



卡滋

同龙二是竞争对手关系的一匹狼运输者。好像过去是赛因兹搬运的成员。他知道些什么呢？



厚木巡查部长

交通安全课巡查部长。对不遵守规则的运输屋燃起怒火的热血男。一定全力追赶违规者。



→以前不认识的两个人，通过改装卡车的相互合作而认同了彼此的能力。

自由地改装男儿之魂的卡车！

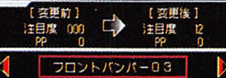


得到BP！

←把对手卡车或杂鱼车击倒的话，可以得到“BP”。使用BP购买零件。

要想战胜对手的卡车，改装是必不可少的。装饰改装的话卡车的“注目度”会上升，从而增加“PP”。使用PP可以使卡车的机能上升。134种丰富的零件自由改装，做出只属于自己的卡车吧。





轻型卡车登场!!!



多彩的卡车！



薇薇安
Vivienne

声：丰口めぐみ



PHANTASY STAR PORTABLE ファンタシースター ポータブル

PSP	世嘉	2008年预定发售
	RPG	1人—4人/价格未定
梦幻之星 携带版		使用容量未定



人气RPG《梦幻之星宇宙版》（以下简称《PSU》）的最新作，在PSP登场！

ヴィヴィアン
あっ 失礼しました！

是古拉鲁太阳系最大的军事企业GRM社的实验品科亚斯特（人工生命体）。与以往的科亚斯特相比她的情报处理能力和战斗力有大幅的提升，是第二期实验体的1号。为了实验体，加入了守护者的队伍。

人气动作rpg游戏《PSU》

在PS2，Xbox360，Windows3个机种上都广受好评的RPG《PSU》。此系列的最新作在PSP上登场了！名为《梦幻之星宇宙版》，简称《PSP》！！

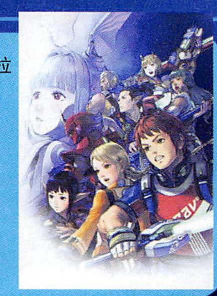
本作以《PSU》为基础,追加了续篇《伊尔米娜斯的野望》中的新要素,并拥有全新的故事情节。并且还搭载了PSP机的“多人模式”。《PSP》并不是单纯的移植版，应该称它是全新的《PSU》。这次，来给大家介绍全新的故事情节以及多人模式！新的冒险就在你的手中！！

踏踏实实地一个人玩

新故事模式



受到谜之宇宙生命体“SEED”袭击的古拉鲁太阳系。4个种族面对威胁，
在“合之时”联手把SEED封印了。
——在SEED被封印的数月后
加入了守护者队伍的主人公，
与身为科亚斯特的搭档薇薇安
以一系列恐怖事件为开端，
再次看到了出现在古拉鲁的危机……



游戏中主人公丰富多变的造型！

发生在古拉鲁太阳系新故事的主人公当然就是玩家！

故事中,不仅有原先在《PSU》中个性丰富的造型,而且新的造型也登场了。玩家与搭档微微安和谜之女子海尔格,到底要描绘怎样的故事呢！？



←可以自由调整体形和颜色的造型功能仍然保留，而且项目繁多，设计出只属于自己的造型吧。

大家快来一起玩吧！

多人模式

《PSP》引人注意的是它的多人模式！对应无线LAN机能，最多可以进行4人同时冒险。具有多种战斗模式，用合力模式战斗的话可以支援伙伴。“打到敌人了”，“请求伙伴支援！”等等，用这样直接的声音交流，是多人模式的最大乐趣所在。故事模式的人物在多人模式中可以使用吗？和《PSU》是否可以连动？这些也都是值得关注的地方。



大家的目标是丛林的深处！

↑大家一边打倒阻碍前进的怪物，一边向最深处进发！



边用声音交流，边合力击倒怪物！

↑大家一起玩的话，更有多倍乐趣！和朋友协力追击敌人!!!

在《伊尔米娜斯的野望》中追加BOSS也出现了！！！

→被坚硬外壳所包裹的巨大蠕虫“德依·罗莱依”。在本作中也可以和它战斗。



新的怪物登场！

→拥有巨大角和翼的凶恶怪物。想要打倒它需要尽全力啊……

无论何时何地，大家一起玩！



搭档是最新型的科亚斯特！

←即拥有强大的战斗力，又拥有丰富的情感表情的薇薇安。

泰勒VS海尔格！胜负的结果是？

↑正在和宇宙海贼泰勒对峙的是海尔格。看起来完全不输于泰勒，战斗能力好像提高了……。

同伴薇薇安登场！！



海尔格·诺伊曼

Helga Neumann

声：田中理惠

拥有美丽的容貌，真实身份是发生在惑星警队守护者据点一系列恐怖活动的主谋者。关于她的一切都充满了谜。她到底是什么人呢……。

郑钧	无限魅力，尽显于方寸之间。
读者资料	男 18岁 山东省诸城市繁华中学06级9班 262200 QQ358422035

SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

本作是以爽快的对战为重头戏的RPG游戏。舞台是以“索玛”作为能源的幻想世界，玩家变成法鲁兹夫第七中队的一员击退未知的生命体“侵略者”展开冒险。本次将向大家介绍6名候补主人公。

NDS	任天堂	2008年
	RPG　1人～3人/价格未定	
索玛勇士	容量未定	

作为候补主人公的登场人物介绍！

爱恩扎兹 Einsatz

アインザッツ
ヴェルト、彼女を守ってやれ。できるな？

率领法鲁兹夫第七中队的队长。军阶是大尉。非常冷静但是思想没有被部队的规定所束缚，深受队员们的信赖。

加迪斯 Jadis

第一中队的副队长。粗犷的外形也有细心的一面，经常关心部下，坦率的性格，关键时刻值得信赖的长官。

ジャディス
遅いぞ、ミラーズ、ヴェルト！
いつまで寝てんだ、おまえら！

在充满索玛的世界中展开大冒险！



←作为候补主人公的游戏人物不久就会成为法鲁兹夫第七中队的队员。

游戏人物制作流程详细介绍!

今回将向大家介绍一下可以操作的7名候补主人公中的6名，从选择人物的职业到挑选初期装备的流程解说，让大家容易掌握游戏人物育成方向的关键！



↑各个主人公拥有不同的能力，在游戏中可以自由育成。

从7名游戏主人公中选择1人进行游戏

从法鲁兹夫第七中队的7名队员中选择1人进行游戏，游戏开始后将不能变更主人公，比较一下7名候补主人公，选择你最喜欢的角色进行游戏吧！



选择职业和初期装备

选择想要操作的主人公，接着选择职业，职业分为战士型、魔法型等共6种，不同职业所装备的武器和攻击技能也大不相同，并且职业选择之后就不能变更了，最后选好初期装备游戏人物就制作完成了！

最后选择初期装备



↑根据职业和不同的初期能力选择适当的武器。攻击技能随武器的变化而不同。



↑游戏开始后也可以变更武器装备。可以从外观直接看到人物装备的武器和盾。

STORY

法鲁兹夫第七中队在久内鲁森林深处保护名叫“伊迪亚”的少女。他们并不知道“侵略者”进犯的原因，带着伊迪亚踏上前往古都爱玛提的旅途。听小镇的祭司说放置在神殿的至宝“圣书外典”失踪后就发生了索玛之乱，为了调查原因于是决定前往保存圣书外典的古都遗迹爱玛提。在遗迹深处有一个人影站在圣书外典旁边……

↓爱玛提的祭司们去寻找失踪的至宝。

→在爱玛提遗迹深处放置着圣书外典。

米莱姿 Millers

擅长格斗术的女性队员。急性子，装成前辈的样子管贝鲁托叫“新来的”，喜欢帮助他人，经常都是说一套做一套。

卡德西尔 Cadenza

温和的性格，头脑非常聪敏，在任何状况下都能冷静地做出判断。每天都忙于照顾贝鲁托和伊迪亚、为米莱姿和福尔特吵架做“仲裁”。

福尔特 Forte

开朗的性格和队友不和的女性队员。拥有能快速找到索玛的特殊能力，担任机械类的管理，和米莱姿同期入队，两人是“见面就吵，不见面就想”的关系。

古拉娜达 Granada

很少说话，不愿表达出自己心情的女性队员。队长选考会议中被提名，拥有绝对的实力，在队伍中作为精英存在。

战斗系统的详细介绍!

操作人物组成3人小队进行战斗或探索。除了自己操作的主人公外其他两人从第七中队的其他队员中挑选，从移动到战斗的“无缝衔接”，战斗分为进行攻击的“战斗模式”和使用道具的“背包模式”两种。

↓一人进行游戏时队友AI是跟随主人公移动，战斗时AI自行判断战斗。



←战斗模式中可以设定各按键的攻击方式。

使用两种模式进行战斗!

←背包模式中也可以设定各按键使用的道具。

强力的连续攻击可能造成敌人“硬直”

对同一敌人连续给予强力攻击可使敌人进入一段时间内无抵抗状态，这就是“硬直”。发生硬直后更容易打出暴击，给敌人造成更多伤害。在本作中能够很好地利用硬直将是决定胜负的关键。



↑己方如果发生硬直一定要小心不要被敌人围攻。

陈浩旭	欢迎大家来给我写信噢！来信必复。送我两张回函卡还不如送我PSP呢！（某编：你中奖了,奖品是回函卡一张。）
读者资料	男，17岁，河北省廊坊市大城县第一中学高二（26）班，065900







上图是主人公元堂守被不良分子纠缠时遇到了天才前锋豪炎寺修也，故事就这样开始了。

NDS	LEVEL5	2008年冬季
	RPG	1人/价格未定
闪电十一人		容量未定

诸位期待已久的《闪电十一人》最新情报！

以足球为题材，收集球员的育成型RPG游戏《闪电十一人》即将登陆NDS平台！本次新作介绍中将带给大家主人公 元堂守所率领的雷门中学足球部和对手帝国学园的新成员，并且还有迷你游戏和新游戏系统等，以及独有的原创指挥队员传球路线和进攻路线的系统。但是目前还没有资料显示游戏中是否会用到“麦克风输入”机能，请大家拭目以待吧！



←进行剧情模式收集迷你游戏。在校园中踢足球没有老师管！？

→足球部中的对话场面。队友人数不够的话，就不能参加比赛。

本次新作介绍的主要内容

本作是只要用触摸笔点击就能开心游戏的足球RPG，选拔队员后进行培育锻炼打造独特的最强足球队，和对手比赛时可以下达改变阵容及战术的指令，还有不同球员拥有的有趣独特必杀技，等等诱人的丰富原创要素。相信本作绝不会令玩家们失望。

新人物介绍!!!

本次公布的资料中包括雷门中学足球部的4人和帝国学园足球部的7名队员。还公开了帝国学园的校长资料。







更多原创新要素！

在学校和街道等场景寻找队员，在剧情模式中解决触发的事件，或者在比赛模式中进行球赛也可以找到新队员。当然玩家要根据自己的需求则优录取了，现在向大家介绍一下比赛模式中的新要素。

比赛规则就是真实足球规则！



←防守队员向前压进制造越位。真实球赛中经常见到的战术。

本作中虽然包含原创要素必杀技，但是规则和真实足球规则一样，当然也有越位等犯规。

长满青草的球场

帝国学园的超豪华球场！



↑全国大会中的常胜将军帝国学园足球部的设施果然很豪华专业。

根据比赛的对手不同使用的球场也不同，左边的图片是帝国学园正在进行比赛的场面，长满青草的球场，可以容纳大量观众的看台，绝对不是个简单球场，称为豪华的体育运动场一点也不为过。



↑中学生却能在长满青草的球场上踢球真让人羡慕啊！

发动时间暂停

下达战术指令的“时间暂停”

游戏中的新系统“时间暂停”。点击画面右上角的手形图标，就可以暂时停止比赛了，然后可以考虑战术并修改进攻路线。点击左下角的菜单键就能看到队员所在位置并进行调整，顺便说一下使用时间暂停后有十秒冷冻时间不能再次叫暂停。



↑在菜单画面中可以确认球队的数值属性，人物资料以及球队阵容等。



←在时间暂停时可以对要传球的队员或射门的队员下达进攻指示。用触摸笔画出传球路线，但是回到比赛中也许不会那么精准，一定要考虑对手的防守路线。

新必杀技画面公开！

不同人物拥有各种不同必杀技。用无数球影迷惑对手的究级必杀技幻影射门；伴随龙卷风向对手飞去的旋风射门。看起来确实能对对手造成很大的威胁，不过对手也会使用同样厉害的必杀射门吧。



←夹杂幻影的射门，如果遇到对手使用这招该如何识破呢？



→能够卷起龙卷风的必杀射门，是否可以把对手卷起来呢？

王晨	高三日子不好过呀，不过好在有《掌机迷》作调味剂，让人能稍微放松片刻。
读者资料	17岁，安徽省芜湖市第二中学高三（2）班，241000

导入了新的系统，追加了新的道具，充满全新魅力的系列RPG第2作——

VALHALLA KNIGHTS 2

ヴァルハラナイツ2

PSP	MMV-i	2008年春预定发售
	ARPG	人数未定/价格未定
瓦尔哈拉骑士2		容量未定

“深化”了所包含的要素

在《瓦尔哈拉骑士》游戏中，玩家可以收集装备和道具，自由定义自己的人物，大量值得深入的要素让很多玩家钟情此作。作为其最新续作的《瓦尔哈拉骑士2》除了更有想象力的世界观设定和故事情节，而且在装备和道具设定上进一步的加强也将让本作素质大幅提高。

CHECK

新的团队作战

在前作中备受好评的6对6团队作战仍然保留。对应各自所装备的武器，可以使出不同的必杀技。使用魔法的话不仅可以对敌人进行远距离攻击，还可以对我方人员进行回复。在施展魔法的过程中是无防御的状态，而且无需读盘，可以进行痛快的战斗。



←积攒气以发动必杀技！使用的时机是非常重要的！

↓有大量的职业可以选择，育成自己喜爱的角色吧！



可以体验到角色的育成

激发挑战欲望的故事开端



←在这个命运的早晨，被叫醒的主人公。从这一刻就要开始我们的故事了。

在王宫等待的是？

↑要在王宫举行成为冒险者的考试。有什么样的考验在等待着？

剧情精彩，充满戏剧性

本作最大的魅力就是由参与过《FFⅫ》《圣剑传说》等大量人气RPG系列脚本制作的生田美话先生所描绘壮丽的故事。在游戏刚开始所发生的事件中，公开了成为故事关键的“十翼会”组织的登场画面。玩家最初的目标好像是要完成在王宫中举行的考试而成为冒险者。之后与看起来是十翼会重要人物的“铁面人”相遇。等待主人公的是……？

丁皓	新年快乐啊！小编们，今年过节不收礼，收礼只收PSP。（某编：希望大家的字能写得慢一些。）
读者资料	男，18岁，浙江省金华市上浮桥望府街143号，321000，QQ382416298

角色设计进步深化

不仅保留了在前作登场的人族、精灵族、矮人族、地精灵族，机器人，还增加了新的种族。并且还能够修改角色的脸部和发型，可以随意设计出自己喜欢的外形。还有也追加了大量可转职业，并可调整各职业特征的数值，设计出只属于自己的角色吧。



矮人族

具有孩子的身材的种族，战斗力却一点都不差。使用灵巧的武器，战斗敏捷。



→参数表示得十分详细，很容易掌握装备后的能力。对应不同装备外观也发生了变化。

→可以选择的脸和头发有6种。对应不同性别和种族外观也会看起来完全不同。组合是非常丰富的。

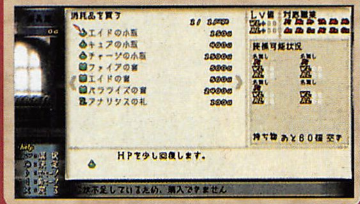
CHECK 向丰富的任务挑战

本作中有两种游戏模式可供选择。其中的任务模式包含60种以上的任务，一定会让喜欢任务式游戏的玩家大呼过瘾。要想完成多种多样的任务，在道具屋收集装备和道具也是非常重要的工作。



←委托人和酬金也是各种各样。出现了强力的怪物？

在道具屋进行准备



迷宫探险A·RPG最新作!!

←和谜之组织十翼会对峙的画面，看起来像是声称与女神共存的和平组织。

十翼会的重要人物，铁面人登场

↑不断催促铁面人的十翼会成员。他们有什么目的？到底要去哪里？活动的内容又是什么呢？



↑商会的店主所说的“和女神战斗的男人们”，到底是谁呢？

具有开放感广阔的野外也是探索的舞台!

本作作为探险舞台的野外都是全新制作的。在这里给大家公开其中一部分。在前作的室内舞台的基础上，大量增加了更具有开放感的室外舞台。探索全新土地的话，很有可能得到没有见过的道具。而这个时候，也很有可能从没见过的未知怪物在等着大家！？

赛那利布河

多密鲁之森

←↑也有可能在神秘的森林和河流等等充满自然气息的场所中探险。新的怪物好像也登场了。

在“倭之国”发生事件!?



↑在名为“合库巴依”的地方发生了事件。包围上来的到底是敌人，还是自己人呢？

白银的世界!



↑在严酷环境中生存的怪物成长得无比强悍。难道是只在雪山生活的怪物？

发售日决定！

面临危机的如月市中快乐平静的生活

用触笔剖析心灵



↑潜入调查中的厚木和学校中的伙伴们。人气占卜师露依的脸上看起来稍稍有点疲倦啊？





解读思念！！

一种名为“Silent”的精神寄生体不断进行着夺取人类意识的残虐行为。玩家则是能够找出Silent的西条厚木，拥有这种能力的玩家使用触笔，以搜寻物体或人所隐藏的思念为目的。在调查的过程中，收集日常生活中的情报也是必不可少的。现在为了可以和伙伴们深入交流，给大家奉上详细的系统介绍。

主人公 西条厚木

为了向杀害家人的Silent复仇，接受了与Silent所对立组织RORT的手术，得到了可以发现Silent的“Σ”能力。以转校生的身份，潜入频频发生离奇事件的如月市学校。

RORT的后方支援部队 比库斯

在RORT中被存在着称为“比库斯”的后方支援部队。情报的收集、分析等等是其主要任务，担任着厚木实际行动部队服务者的角色。顺便一提，比库斯(PICUS)在拉丁语中是“啄木鸟”的意思。





NDS	MMV-i	预定2008年3月13日
	AVG	1人/5040日元
	圣痛	容量未定





新角色 安藤真子 mako ando

在如月警署已任职3年的女警官。即使牺牲自己也要保护他人。为了守护如月市民的幸福，每天都全力工作。因此，她在居民中颇具人气。实际上却好像是个冒失鬼。

张名杰	学生还是以学业为重，游戏是生活的调味剂，不能滥用。
读者资料	男，17岁，广东省紫金县义容镇大新横街1号，517463，QQ444921012

一举公开加深伙伴亲密度的“——朋友系统——”！

和登场人物关系好的话就可以得到“QR卡片”。

“QR卡片”是像添加名片一样的系统。“QR卡”简单记录着邮箱地址、电话号码等信息，是如月市的人气数据。得到“QR卡片”，不仅可以发邮件，打电话。也可以得到对调查有用的情报。

↓因为发生的事件提高了好感度，从而得到了QR卡片。



↓浏览入手的“QR卡片”。也可添加每个角色的信息。







↑表示3种机能。熟练运用的话可以推进故事进程。



↑选择在地图的左下角显示的“MOBILE”字样，就可以使用携带末端。

早安电话！？



←没有想到对方打来的电话，因此而推进事件进程？

功能1 打电话



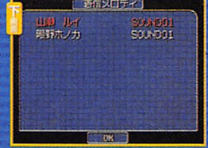
电话的内容不是没有用的交际话，可以听到各种各样有关调查的线索。好感度升高的话，可以邀她去约会。

功能2 打开节目



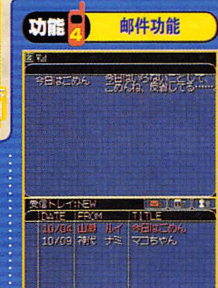
选择播音员的话，可以观看到本地西格尔电视台的节目。给大家播放由拉滋丽播报的新闻。

功能3 选择信息提示音



收信的提示音可以根据不同角色而设定。只要听到信息提示音就可以清楚地知道是谁发来的邮件了！

功能4 邮件功能



在地图画面上听到信息提示音的话马上就会打开邮箱！看到邮件后就会发生特定的事件……

立志成为记者的西卡也追踪着谜之怪事件！

拥有强大正义感，非常讨厌拐弯抹角的西卡。立志要成为揭露社会丑恶与黑暗的记者，西格尔的新闻播音员拉滋丽是她的偶像。右图，给大家介绍的是在西卡身边所发生的事件。

事件1 西卡的偶像拉滋丽



↑和厚木在一起的西卡，偶然遇到了拉滋丽。



↑拉滋丽离开后，紧张的西卡松了一口气。



↑从热情的语气中感觉到了对拉滋丽的仰慕。

事件2 集体自杀情报



↑西卡收集到如月市发生集体自杀事件的情报。



↑自杀者们没有共同点，也没有留下遗书。

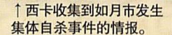


↑用Σ能力读取西卡的想法，厚木获得了情报。



新角色 lasley 拉滋丽

曾经在全国网新闻组担任播音员。被如月市的魅力所吸引，所以成为了如月市地方电视台“西格尔”的新闻播音员。无论对什么人都具有亲切感，是十分有魅力的女性。



王璐	洛克人20周年，大家欢呼吧！虽然我高三了，虽然NDSL不玩了（高考前），但我还是会大力支持PG！
读者资料	男，17岁，河北石家庄市国际城三期47号楼3-802，050000



ぷちえゔぁ
EVANGELION@GAME

《新世纪福音战士》全新人物造型的Q版作品《Q版》，决定游戏化了！

NDS	BANDAI	2008年春预定发售
	PUZ	人数未知/5040日元
	Q版新世纪福音战士	容量未知



『Q版新世界福音战士』登陆NDS

以超人气动画《新世纪福音战士》为蓝本而改编出的作品《Q版EVA》，要在DS上推出冒险游戏了。本作以校园生活为题材，收录了大量迷你游戏。基本操作十分简单，只要将画面中感兴趣的地方用触笔圈起来，就可以利用所发生的反应完成题目了。在体验有趣而又简单的操作的同时，还可以享受到超棒的游戏剧情。

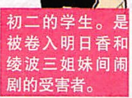
可爱的Q版人气角色们隆重登场！！！

本作是以第3新东京市立内鲁夫学校为舞台，展开了乱七八糟的有趣故事。现在来给大家介绍故事中主要登场角色。咦？绫波丽是姐妹三人！？



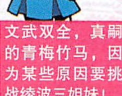
碇真嗣

初二的学生。是被卷入明日香和绫波三姐妹间闹剧的受害者。



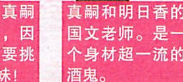
物流·明日香

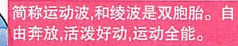
文武双全，真嗣的青梅竹马，因为某些原因要挑战绫波三姐妹！



美里老师

真嗣和明日香的国文老师。是一个身材超一流的酒鬼。





绫波丽（次女）

简称运动波，和绫波是双胞胎。自由奔放，活泼好动，运动全能。

绫波丽（三女）

简称小波。4岁，面容可爱，说话带刺。



绫波丽（长女）

简称绫波。沉默寡言，好像喜欢真嗣。



EVA队长

沉默的硬派队长。切断电源的话就无法动弹。

用触笔把感兴趣的东西圈起来



←用触笔在下屏推进游戏进程。美里老师在上屏给大家提供线索。

→把感兴趣的地方圈起来，就会对应发生各种不同的事件。

什么是《Q版EVA》？

《Q版EVA》是以《新世纪福音战士》为蓝本改编的系列作品。真嗣和明日香、绫波这些与原作名字相同的角色，被改编成可爱的Q版造型。现在由BANDAI公司设计制作的徽章、T恤衫、皮带等多种Q版周边商品也在陆续发售中。而且因为四格漫画在杂志持续的连载，并且已经被动画化了，所以使得现在《Q版新世纪福音战士》已成为高人气作品。



毕仁凯	希望能结识更多的游戏爱好者，大家共同探讨，共同研究我们所深爱的游戏。
读者资料	男 15岁 贵州省兴义市第八中学高一2班 562400 QQ435736658



黄悦幸子	掌机万岁！
读者资料	女 15岁 广西省北海市怡海新村桂苑B栋601 536000 QQ378006565

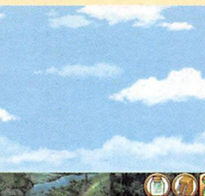
蟲師 むしし

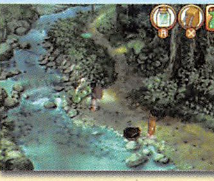
天降る里 あめふるさと



NDS	MMV	2008年1月31日
	SLG	1人/5040日元
虫师 天降之村		容量未定

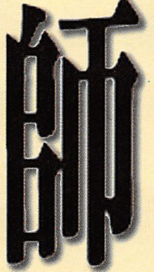
《虫师 天降之乡》是根据同名动漫作品改编的，本作的主角是原创的，故事也是完全原创的。主角作为村子中的一名新人虫师，到部落周围采集虫，增长经验。在游戏中原作中的一些我们熟悉的角色也会相继登场亮相，游戏定于1月31日发售，喜欢的玩家别错过了。





↑在捉虫的同时欣赏游戏中的自然风景也是一大亮点。





←游戏中各种各样的"虫"们。



←狩房文库的管理人，在游戏发展一定程度后登场。

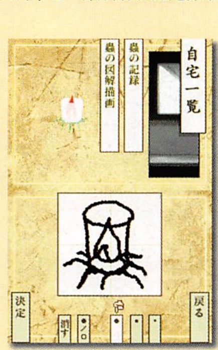


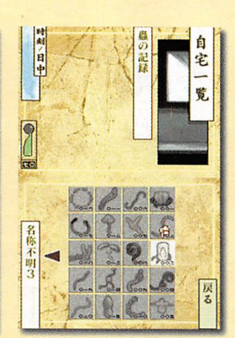


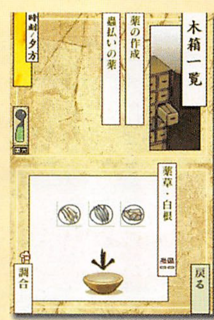
↓游戏开始后可以对主角的姓名、性别等进行自由设定，姓名可以用触笔进行手写输入。在自己的家中，可以制作调书，这一部分需要用触笔操作。

↑游戏中的时间分为白天、傍晚、夜晚，玩家可以自由行动去采集虫。









谢思佳	NDS有了，PSP也有了，我还想要WII……
读者资料	男，21岁，河北省秦皇岛市燕山大学



NDS
Milestone 2008年2月28日
SLG 1-4人/3990日元
目标全国大会！来吧！管乐！ 容量未定



↑音乐辞典中有详细的乐理知识介绍，是个十分亲切的设定。

和以前发售过的一个吉他软件差不多，其实是利用NDS的机能进行管乐器的模拟。游戏中用麦克风来模拟管乐的吹奏，此外还有节拍器系统方便使用者。节拍器系统不仅可以模拟一般的节拍器，还对应中途变拍子的功能。对于刚接触的新人，游戏中有音乐辞典来告诉新人一些乐理知识，这款软件还支持联机合奏，非常有意思。

←练习吹奏的谱子，在吹奏结束后会判定得点数。

→使用节拍器可以让节奏掌握得更准确一些。





↑玩家在游戏中扮演市长的角色，你的城市如何发展就全听你指挥了。各个国家在不同时期也有标志性的建筑风格。

NDS
EA 2008年3月19日
SLG 1-4人/价格未定
模拟城市DS2 容量未定

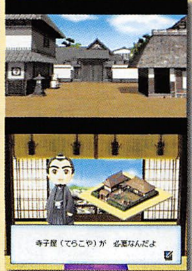
EA公司的招牌名作《模拟城市》再次在DS上登陆。本作是以PC版的《模拟城市3000》为基础制作的，游戏内容是全新的。在本作中玩家可以在8个时代场景建造自己的城市，从古代到现代的建筑都相应登场，此外人们的衣着打扮也会随着时代背景不同而有所改变。本作中的模式也非常丰富，除了传统的挑战模式，还增加了擦肩通信模式。



→下屏的地图显示十分方便。

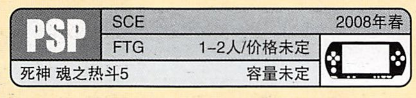












PSP	SCE	2008年春
	FTG	1-2人/价格未定
死神 魂之热斗5		容量未定

根据动漫改编的格斗游戏作品再出续作。这个系列从第一作只有6个人到现在角色达到50多人，已经有很大的飞跃了。本作的故事进度还是按着动画进行，动画中的一些原创角色也会在这一作中出现。本作在系统方面比起前作又丰富了许多，灵压必杀技的效果比以前也华丽了不少。





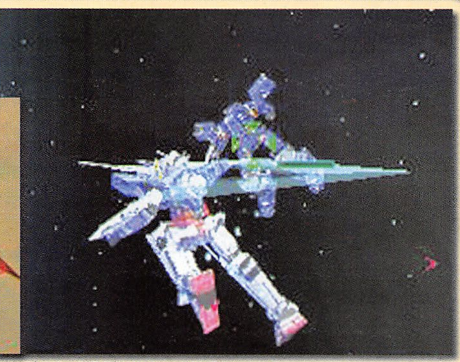
↓本作中新增加的灵压必杀系统——W灵压必杀。也就是和援护角色一起放出合体灵压必杀技，这可是在原作动漫中看不到的哦。







NDS	NBGI	2008年3月27日
	ACT	1-2人/价格未定
机动战士高达OO		容量未定



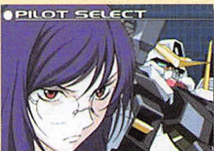
→可变形的主天使高达是4部高达中唯一一个可以变形的，不知道操作上会有什么变化。

↑作为NDS，这种画面素质已经相当强了。

本作是根据热播中的动画《机动战士OO》改编的作品，虽然动画刚播了10几话，但游戏的速度确实让人没想到。游戏的类型为动作射击，类似于《高达战斗编年史》那种，玩家需要操纵这四部高达执行天人的“武力介入”行动。











林咏琪	想要实现自己的梦想，就要全力付出，向目标冲击吧。
读者资料	男，17岁，广东省台山市台山一中







NDS	ARC SYSTEM WORK	2008年2月21日
	SPG	1-8人/3990日元
超热血高校躲避球部		容量未定

在FC上风靡一时的《热血高校躲避球》在NDS上复活了！作为复刻版，每个队员的必杀球也强化了不少，而且各个模式都进行了强化。在场上时可以直接使用暴力攻击或者物品，新增加的热血槽在蓄满之后可以使出队伍的必杀技，非常气势。此外，本作中还支持制作原创角色，本作最多对应8人对战，和朋友一起享受同年时的乐趣吧。



NDS	TAKARATOMY	2008年2月14日
	ARPG	1-4人/5040日元
火影忍者疾风传 影分身绘卷		容量未定

《火影忍者》进入疾风传剧情后，受到了广大喜爱者的好评。本作的类型是动作RPG，游戏中影分身术是关键，使用影分身术可以让战斗变得更顺利，还可以解开地图场景中的一些谜题。在游戏过程中，原作中一起战斗的同伴们也会以援护的身份相继登场。玩家只需点击下屏就可以将同伴召唤上场对敌人进行攻击。还有各种各样的忍技可以供玩家随意组合搭配。


→当场景中遇到过不去的地方时，不妨试试影分身术吧。

↑鸣人发动螺旋丸，各人物的必杀都会有特写画面。

↓遇到敌人的时候使用影分身进行人海战术。






严亮	DSL被家里收起来不让玩，现在只能用GBM来消磨时间。
读者资料	男，18岁，江苏省徐州市贾汪区徐州七中



灵感的结晶 创新的革命

灵感：灵感是创作思维过程中认识飞跃的心理现象。它以抽象思维和形象思维为基础，与其他心理活动紧密相联。它具有突发性，且消失得很快。创造性思维的结果，是新颖，甚至是独特的。具有情绪性，灵感降临时，人的心情是紧张的、高度兴奋，甚至陷入迷狂的境地。

我们平时接触的事物都是实体的,但通过灵感来想出的是虚拟的,所以灵感成了最具决定性的创造力。

创意：创意是传统的叛逆,是打破常规的哲学,我们经常说的“不按常理出牌“就是创意的体现。创意可能是有意形成的，比如我们直接用头脑思考的一个创意，也可能是在长期的实践中无意形成的，很多新的发现也都是来源与此。创意经常体现出超越自我，超越常规的特性。我们经常会受到灵感的启发而形成一个创意，如果说灵感是决定创造的力量，那么创意就是实现创造的力量。

无论是我们的工作中，还是生活中，都会有一些突如其来的灵感和创意，它们让我们的生活能变得更美好。在游戏业界中也是一样，正因为创意，才会让我们觉得游戏好玩有意思，如果哪天没有创意了，我们也只能对着屏幕瞪大眼了。

其实在掌机领域中有很多创意,无论是在硬件上,还是在软件上,也是这些才能让掌机不断蓬勃发展。

硬件的创新

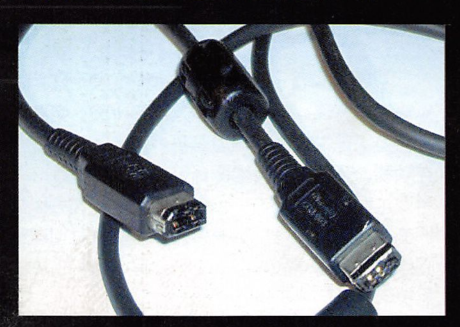
GB 联机线

创新点：实现随身便携联机

在掌机的历史中，GB（GAMEBOY）并不是第一个掌机，但可以说是最有重大意义的掌机，特别是GB的联机功能。在GB出现之前，没有掌机是卡带交换式的，也没有过可以进行联机的，GB可以说创下了这两个先例。

联机功能其实是由FC的双打功能衍变而来的，让自己和朋友能一起感受到双人游戏的乐趣。GB的联机功能可以说为它立下了大功，就拿《俄罗斯方块》来说，从FC时代走过来的玩家都很清楚这个游戏双人飙分的乐趣，但在掌机上不能两个人同时看一个屏幕来玩，一根联机线使玩家们再次感受到了当时FC上的乐趣所在。在之后推出众多可以进行多人对战、闯关、收集的游戏使GB的乐趣也来越多。

现在掌机的联机功能越来越强大，不但不需要用联机线来进行联机通信，而且一些游戏还可以通过无线网络进行远距离的联机，范围的局限性也变小了。在人数方面也不局限在两个人共同游戏了，以致于更多人数。不得不说GB的联机功能为掌机起了很大的推动作用。



Nintendo DS

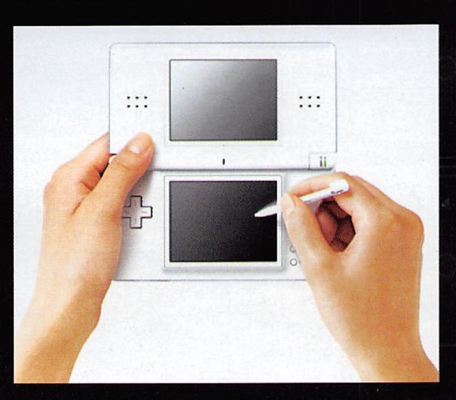
创新点：触摸功能和游戏的结合

其实触摸功能在NDS推出前，在IT界就已经是应用广泛的功能了。日常常见的例如掌上电脑，还有银行的取款机等，都是可以使用触摸

屏进行操作的。甚至第一台带有触摸屏的掌机也不是NDS，而是GAME.COM。

GAME.COM在1997年就发售了，这台掌机上带有一个触摸屏，但这个触摸屏和游戏并没有一点关系。因为GAME.COM是一台带有PDA功能的掌机，触摸机能只是用来操作PDA的菜单。所以，在掌机中，将游戏和触摸屏结合的，NDS是第一个。

NDS的触摸功能可以说代表了任天堂的游戏理念，家用机的Wii也是，虽然使用的技术在IT界里都不算新颖的，但在游戏主机中，这些独特的操作方式确实让不少玩家眼前一亮。不过，独特的游戏方式要有创意的游戏才会使人真正眼前一亮，现在NDS的不少游戏都是简单使用触摸屏的功能，至有少数游戏和触摸屏的结合真正觉得有意思。不知道在NDS下一代的掌机会不会使用两点触摸，这样很多好的游戏创意又可以实现了。



震动卡带

创新点：实现掌机上的震动感

震动卡带的出现其实是N64震动包的泛用。任天堂是第一个将震动用在游戏主机上的厂商，这项创新最初使用在N64主机上。N64的震动包是一个外置的周边，将它插在N64手柄后面的接口上，在游戏的同时可以使手柄震动，增加手对手柄的力反馈，也使游戏的临场感增加。这项技术在后来的主机上被广泛应用，PS3也是在不得已的情况下将取消的震动功能重新增加到手柄中。

既然是任天堂自家的东西，就少不了在自家掌机上的应用，这也就出现了震动卡带。GB游戏中带有震动功能的，最有代表性的就是《GB口袋妖怪弹珠台》了。用于震动功能的设备被放置到卡带中，这也使卡带上方突起一块，重量变沉了。由于电量既要供应主机、卡带，还要供应震动设备，耗电量方面也大大增加了。但比较可惜的是，由于震动设备的大小有限，震动的感觉并不明显。

在这之后，GBA上的部分游戏也在卡带内部增加过震动设备，相比GB的震动卡带，GBA的震动设备更大了，在游戏的时候感觉也更加明显了。像《螺旋粉碎者》《旋转瓦里奥》这些游戏都是带有这种震动设备的。

由于NDS拥有双卡槽，卡带本身也小，NDS的震动卡采用了插在GBA卡槽的方式。和前两者相比，NDS的震动卡不需要内置在某一个游戏中，只要游戏中支持震动，震动卡就会起作用。不过，由于震动卡只是一个GBA卡带大小，和GBA上带有震动设备的卡带相比，震动的感觉还是不算理想。



回旋感应器

创新点：掌机上使用体感互动

在掌机游戏中，2000年发售的《滚动卡比》是第一个使用体感操作方式的游戏。卡带中内置了一个感应器，将卡带插到GBC上后，通过倾斜机器就可以让卡比向相应的方向滚动。比如将机器向下方倾斜，卡比就会滚到屏幕的上方；向左倾斜就会滚到屏幕的左边；如果是将机器快速抖一下，卡比就会跳起来。



杨龙陶	游戏无过节，PG好榜样。
读者资料	男，18岁，重庆市江北区五里店职业中学

这样的创意在当时来讲确实是非常有意思的。笔者原来有幸还玩过这款游戏，游戏本身素质确实不错，但是GBC的屏幕倾斜时看不太清楚，有时影响视觉效果。正常游戏中不能用按键进行控制，只有在MINI游戏中才可以使用按键。

作为首次采用这种体感设计，《滚动卡比》可以说是成功的，在这之后的GBC游戏中也有使用这种设计的，不过在游戏性上不如《滚动卡比》，就像现在NDS游戏触摸屏的应用一样，到现在这种感应设备也没有再被利用起来。

太阳光感应器

创新点：是光感还是日光浴？

光感器是GBA游戏《我们的太阳》内置的感应设备，它可以感应阳光强度，将阳光强度体现到游戏中，成为一个关键的要素。将游戏和外界自然环境结合起来的创新是头一次，为游戏里增加了更多和现实互动的要素。

不过，这个光感器虽然比较有意思，但也有一些不足的地方。首先，既然是感应阳光，想在游戏中有更强的阳光，就要在现实中呆在太阳底下，这对于玩这游戏的人来说确实是有点受罪，就当是晒日光浴了吧；其次，因为要和现实的环境联动，所以在环境要求达不到的时候也会影响到游戏中的情况，有时就比较郁闷了；最后，在阳光较强的时候，GBA因为受到反光，图像看得也不清楚，也影响到了游戏。

光感器在GBA的《我们的太阳》系列中采用，到了NDS上，光感器被取消了，直接变成上屏显示太阳。太阳光感应器是一个新颖创意，但实用性和游戏性上却显得鸡肋一些。

回转感应器

创新点：带动全身的游戏方式

回转感应器是在GBA的《旋转瓦里奥制造》和《耀西的万有引力》中使用到的。回转感应器可以感应到左右摇摆时的动作，从而在游戏中进行表现。《旋转瓦里奥制造》和《耀西的万有引力》正是使用了这一功能，成为了GBA上的创意之作。

《旋转瓦里奥制造》这个游戏中有两种操作方式，一种是双手拿着GBA进行左右摇摆的操作；另外一种是双手平举GBA，站立起来，在原地转圈。其实这两种方法的原理都是一样的，但因为游戏中的一些设定，使机能得到了扩展，从而也出现了多种操作方式，并不局限在过去掌机的操作只在指尖上，而扩展到了全身。这一点也说明了即便是有新颖的机能创意，没有好的游戏创意支持也是不行的，《瓦里奥制造》开发小组在这一点上一直做的都非常用心。

在《耀西的万有引力》中也有同样感应摇摆的功能，结合到游戏的关卡中也十分有意思。在它之后推出的《大金刚摇摆之王》以及PSP上的《LOCOROCO》等游戏，都是用L和R键将摇摆机能简化成了按键操作，但玩起来的感觉其实是差不多的，因为多数玩家在玩《LOCOROCO》的时候也经常情不自禁地将机器左右摇摆（笑）。

游戏中的创新

口袋妖怪

创新点：集换式 RPG 的起点

《口袋妖怪》是GB的救世主，也是任天堂的圈钱利器。《口袋妖怪》对于游戏界的影响也很大，它开创了一种新的游戏类型。关于口袋妖怪其实不用介绍太多了，这个游戏可以说利用了GB的所有机能，游戏本身类型是RPG，并且带有收集要素，这种耗时的游戏十分适合掌机的便携性，想玩的时候随时可以拿出来玩。游戏中还有对战和通信交换机能，正好利用上了GB的联机功能，而且，这个游戏联机的意义已经超过了机能上的，更多的时候其实是玩家们之间的交流工具，很多玩家也是通过这个成为了朋友，这也是游戏设计时的初衷。



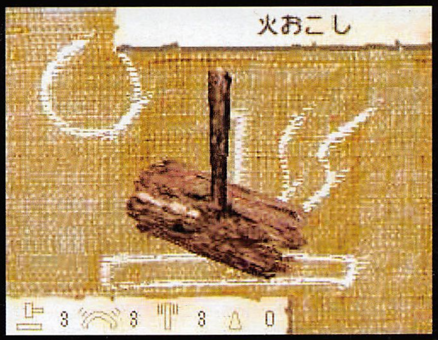
《口袋妖怪》开创了集换式RPG的类型，为掌机界掀起了一阵热潮，很多厂商都在这种类型的基础上进行创作出了不少作品，也带起了联机的热潮，真是功不可没。

李成发	看到别人玩PSP，真的不爽，为什么他们有，我没有T_T。
读者资料	男，15岁，广东阳江市金鸡路一街

《生存少年》系列

创新点：虚拟生存游戏的体验

《生存少年》系列的最初作品出现在GB上，名为《生存少年 孤岛冒险者》。对于这款作品，只能说是题材上比较有创意，是以野外生存为题材的，并且结合了不可思议迷宫的系统。游戏中玩家不仅要考虑自己的身体、水、食物情况，还要对抗野兽们的袭击，而且目的是要逃出这个岛，而不是在岛上混日子。游戏系统中的合成也非常有意思，可以用野外捡到的原料做出一些生存用的道具。食物也是可以通过篝





火进行加工的，一些果子是可以直接食用的。想想看，如果真的是在野外生存的话，这些也是非常合理的。游戏中还有多结局的设定，岛上的生活情况和入手道具都是可以决定结局的，这一点做得也非常不错。

现在这个系列在NDS上也推出了三作，充分利用了NDS的各种机能，游戏中的要素也越来越丰富，虽然算不上大作，但也算受好评的作品，毕竟真实体验孤岛生存还是太危险了。

节拍天国

创新点：节拍和按键的创意组合

GBA的《节拍天国》也是由《瓦里奥制造》制作组开发的。这款游戏的创意在于它将节拍和按键操作进行了完美的结合。有人可能会说，这在音乐游戏中早就有了，但这个游戏中的节拍使你能感觉到和音乐游戏节拍的截然不同。



游戏中使用了一些比较有趣的画面，并不是音乐游戏那种落下式或其他的，你可能是按着一定节拍进行打拳，也可能是按着一定节拍去拍手，还可能是按着一定节拍去挥剑，总能让你感觉到玩法上的新颖，让你真正眼前一亮。

特别一说，开发小组的制作人员们在开发这个游戏的时候，还请来了专业的舞蹈指导做节拍上的练习，真的是非常用心啊。这个游戏用来锻炼你的节拍感再适合不过了。

CRUSH

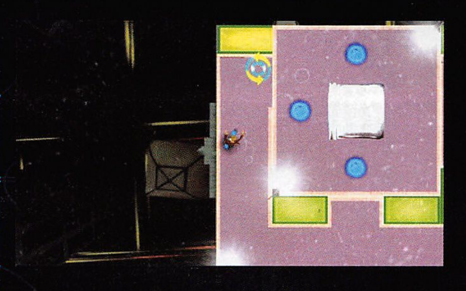
创新点：3D 和 2D 的空间转换解谜

PSP的《CRUSH》是近年来非常优秀的动作解谜游戏。游戏中的最大创意就是在2D和3D空间中的切换，而且是每个角度都可以进行这样的切换，通过切换进行物品收集，找到道路过关。

场景间的相互切换十分考验玩家们的空间感，比如3D场景中一个高度差很多的平台，在转换成2D俯视后，两个平台就连到了一起，走过去再切换到3D场景，这时你发现你已经到达了那个平台上了，游戏中的解谜也都是靠这些操作。这个游戏的关卡设计是非常令人称赞的，



杨洋	小小掌机，小小屏幕，小小童心。
读者资料	男，18岁，南京市六合区雄川镇龙池南村



后面的关卡难度可以令你发指。

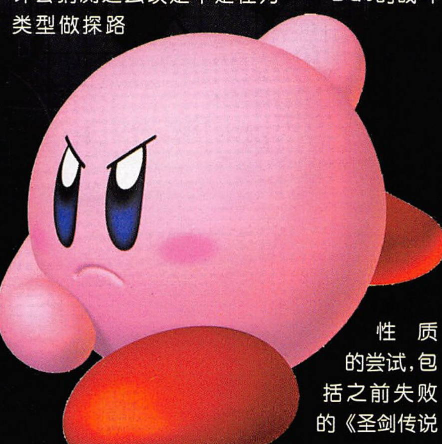
和NDS相比较，PSP没有那种创新的操作方式，但这款游戏的创意也非常不错。NDS也未必是施展创意的最佳平台，PSP也未必是中规中矩的平台。

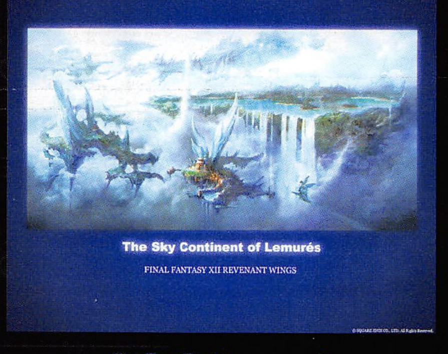
《最终幻想XII 归来之翼》

创新点：美式风格的逆袭

虽然32分是《FAMI通》杂志给予FF系列有史以来的最低一回评价，尽管3月9号同在国民掌机平台推出的《圣剑传说 玛娜英雄》首日销量不足1万的值崩案例为这个系列画上了休止符号，甚至作为集原案、剧本及监修于一身的松野泰己早在前年就已经离开了SQUARE ENIX，但是4月26日正式发卖《最终幻想XII 归来之翼》仍然交出了一张令人满意的答卷——首日销量18万份，店头消化率达到40%。由此可见FF金字招牌的影响力尚不至于沦落到江河日下的地步，并且当之无愧获取了当月NDS超大作的美誉。

因为是番外篇作品的缘故，游戏系统没有追随本篇那样走的是日式传统RPG路线，而是变成了RTS（即时战略）的任务制模式。有的人或许会猜测这么改是不是在为DQ9的战斗类型做探路性质的尝试，包括之前失败的《圣剑传说 玛娜英雄》。其实《最终幻想XII 归来之翼》同《圣剑传说 玛娜英雄》相比还是有一些差异的，更准确的说法应该是改良后的版本。召唤幻兽并不需要消耗任何物品，所以也不存在抢占资源的情况，不过在游戏里必须通过“召唤门”才能进行召唤，除了战斗刚开始自动召唤出的1级和2级幻兽之外，最高阶的3级幻兽则必须通过“召唤门”进行召唤，并且在战场上我方只能召唤惟一的一只出场。RW的笔触操作比较流畅，战斗过程也很连贯，到了游戏中期以后召唤兽和魔法的重要性不断增加，使战略性更具有真实感。只不过游戏整体的难度略微偏低，可能是为了照顾NDS过于集中的低高龄群体所做出的妥协；另外部分高台建筑物极容易挡住视角造成无法及时下达指令的问题，而且在混战的时候很难用笔对召唤兽发出指示，希望在以后推出续作的时候能够再加以改善。





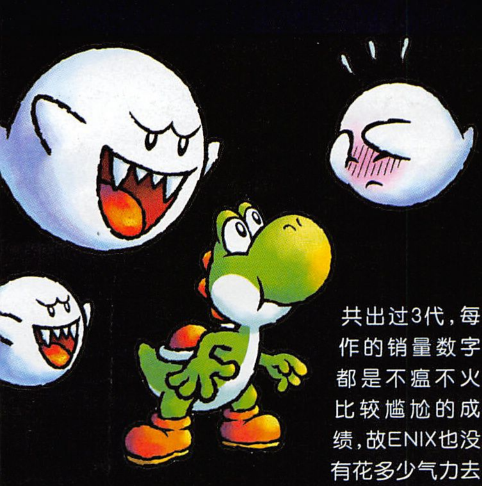
《富豪街 DS》

创新点：人生大富翁荟萃

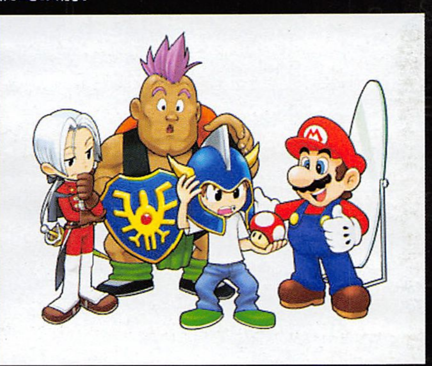
就算是仅仅只愿意接触电子游戏的玩家，恐怕也没有人从未听说过由台湾大宇公司推出的《大富翁》这款电脑游戏系列吧。而年纪稍长一些的朋友，小时侯应该也有玩过风靡一时的“强手棋”才对；没错，它就是《大富翁》的前身。

作为史上最著名同时也是最受欢迎的桌面游戏，《大富翁》带给了我们难以替代的欢声和笑语，甚至有些人为了省事就专门用“大富翁”的名字来表示这种类型的游戏，俨然自成一派的势头。如今在日本市场的人气方面已经不逊色于《大富翁》，或者说正在成为新一代“大富翁”类游戏代名词的《富豪街》系列，就是在这个背景下出炉的。

早期由前ENIX委托外包的《富豪街》系列一



共出过3代，每作的销量数字都是不瘟不火比较尴尬的成绩，故ENIX也没有花多少气力去栽培这支潜力股。时间就这样一直拖到跟SQUARE合并后的现在，苦于为大作的开发资金周转问题而感到头疼不已的SE高层，决定通过小制作低成本游戏的热卖为大作铺平经费的道路，于是，经过重新包装的《富豪街DS》出现在了我们的眼前。



本作新增加的商店会出售各类风格迥异的套装，而且每通过一关后店内的商品列表都会发生变化，看见喜欢的东西就不要错过了。此外也出售有单手的装备和身上的饰品，多是像宝剑、蘑菇、翅膀之类的搞怪物品，不过库存当中居然还备有NDSL主机和Wii的控制器……

道具的种类一共有100种以上，收集齐的话怎么说也要花费60、70个小时左右，再加上创建人物的系统，这完全就是一款披着单机版外衣的网络游戏嘛。不过约上几名好友进行联机对战，或者利用Wi-Fi的功能上网通信能让游戏的趣味性得到大大增强。主人公的造型比较萌，即时换装的模式基本上可以确认为DQ9的体验版了，而且角色的台词也会发生相应的变化。

《怪物农场DS》

创新点：人生大富翁荟萃

现在一提起Tecmo这家会社，许多同学首先联想到的不外乎是它旗下大人气游戏《死或生》和《忍者龙剑传》系列，一致获得了全世界玩家的好评。然而在上个世纪《死或生》还没有流行开来、《忍者龙剑传》却早已淡出主流视线的那个年代，有多少人还记得Tecmo曾经推出过一款名为《怪物农场》的创新作品？

《怪物农场》的这个游戏标题，听起来就让人感觉像是《口袋妖怪》和《牧场物语》的合体版，而实际上，这可能正是该系列诞生的初衷。因为在游戏当中无时无刻都能感受到这两作的影子——培养自己的怪物参加比赛获取赏金，轻松活泼又不失温馨细节的农场物语。不过与其说这是一种变相的模仿行为，倒不如认为是把两者的特点有机整合在一起来得更加贴切，尽管并没有能够达到参考物的影响高度。

作为该游戏诞生10周年纪念性作品的《怪物农场DS》，首次在系列中加入触摸笔功能。连续点击农场里的任意位置怪物会有反应，确认是主人发出的指令后就会跟过来，出现灯泡的图标时抚摸它还可以增加亲密度，跟《任天狗》有点类似。就算放任不管的话它也会在农场内自由活动，并且还有可能发现蓝色水晶获得物品，几率跟怪物的感受性有关系，所以这也就相当于在农场里面探险了。



不选择终了而是直接把电源关掉结束游戏的话，下一次玩的时候助手会提醒说“这是非常不好的行为，不可以再这样做”，屡次这么做的话助手还会生气撅起小嘴。其实这是《怪物农场》系列的一贯作风，对利用非正常关机重新读取记录的作弊行为的警告，而且还会扣掉10点信赖值作为惩罚，信赖值会影响战斗过程中“意味不明”状态发生的几率，换句话说，怪物的信赖值越高越听主人的话，也就不容易出现这种负面的效果。

郭子辰	无条件的支持“凡是思想”，凡是NDS的游戏坚决维护。
读者资料	男，16岁，淮南市第一中学高一5班

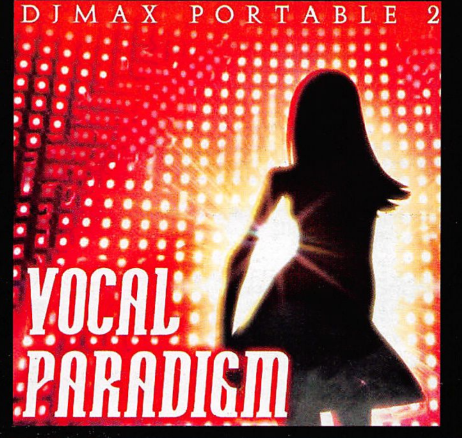
2007年中，从GB时代就颇受不少玩家青睐的《怪物农场》终于开始了网络化里程，由Tecmo全权移交给如今风头正旺的gamepot公司代为打理运营。网络版究竟是什么模样？会不会有国内的公司取得代理权引入进来？《怪物农场》系列的明天又将会发生怎样的变化？让我们拭目以待吧。

《DJMAX 2》

创新点：网络游戏单机版

《DJMAX》是由著名街机音乐游戏EZ2DJ开发组制作的专业PC音乐游戏。到目前为止游戏已经在PSP平台上推出了第2作，这次的移植可谓诚意十足，除了新增的超绚原创的片头动画外，还收入了几个能够单独欣赏游戏中出现的曲目和动画观赏模式，而且随着游戏的进展，还能够得到PC版中需要从网上下载的隐藏歌曲。此外，新加入的画廊模式也大大提高了游戏的耐玩度。游戏的大部分功能已经相当完善，音乐相当具有动感，摇滚、轻音乐、流行音乐以及韩国本土的一些动漫歌曲都囊括其中，数量也在不断增加，大多数音乐带有制作精美的动画，使得游戏过程中能够感觉到强烈的代入感，这也是在同类游戏出奇制胜的原因。以节奏打击类音乐游戏标准来评定的话，《DJMAX》目前已包含了优秀的原创音乐和高品质的音效以及赋有艺术性的谱面编写的最高水平，配合超绚丽的游戏画面将你带入至高无上的动感世界。

与普通弹奏流行歌曲的音乐游戏不同，高质量高水准的原创音乐是《DJMAX》的精髓所在。曲风各异、节奏感超强，每一首都堪称经典。大师级音乐制作人专门为键盘弹奏量身定做的各类原创音乐，在游戏时淋漓尽致的超快感是普通流行歌曲所无法比拟的。游戏内部还搭载有专门为玩家而设计的高精密判定系统，弹奏中任何微小的失误也会在音效中体现出来，想把歌曲完美的演奏出来，不仅只靠接续节拍的反应能力，还要考验玩家本身的乐感。因为节奏的精确掌握才是演奏好音乐的真正标准。



《DJMAX》独创动画播放模式。每一首原创歌曲都配有专属经典动画。画面绚目华丽。卡通渲染更是发挥到了极致。可同时支持6人对战，并可观看其他玩家的演奏状态，无论是单人对抗还是组队PK，风格多样化的音乐定会带来至高无上的视听享受。同时，《DJMAX》率先打破了传统音乐游戏概念，以动听多元素的原创音乐作品，并配上华丽唯美的音乐动画，还有独具一格的道具竞赛模式，受到了东亚地区音乐类游戏爱好者的宠爱，同时也赢得了音乐网游第一的称号。

《大众高尔夫 携带版 2》

创新点：随时随地的运动

《大众高尔夫》在日本被誉为“国民高尔夫游戏”，深受男女老幼喜爱，玩法简单但世纪却很深奥。在PS系主机推出以来，每作都有百万销量，成为最知名的高尔夫球游戏。

《大众高尔夫 携带版2》的特点是简单操作,但是爽快度满点的游戏,由于《大众高尔夫》系列的游戏特性,十分适合在PSP这样方便携带的主机上推出。这次的《大众高尔夫 携带版2》将会使用无线Lan机能，承袭前作“无论是谁都能一起游玩”的主题，本作除了既有的无线区域网路连线外，只要玩家身处无线网络覆盖的区域就可以连接到对战平台，与全球的玩家一同对战，对战模式最多支持16人同时游戏，不论距离或人数的限制都大幅放宽。在对战模式中，对手将会以相应的头像图标在地图上显示，玩家可以十分直观的看到对手击球的进度，竞技感更强。进行网路连线对战时，画面上还会显



张岩	魂斗罗逼我买NDS，MHP2G逼我买PSP，MH3逼我买WII，HALO3逼我买XB360，MGS4逼我买PS3。
读者资料	男，17岁，内蒙古海拉尔市巴尔虎路龙运家园

示出对方的球和自己角色的脸部图示，除了一起游玩的感觉非常强烈之外，还能对击球者形成压力，提供前所未有的游玩新体验。在各洞比赛之间，选手们可以使用PSP版特别设计的“简易聊天功能”彼此进行交流。

游戏共收录有20名角色，较前作多出1倍，玩家熟悉的既有角色将全数登场，之外还有许多新角色，皆具备不同的造型与特性，可充分依照自己喜好选择并加以培育；角色配件与服饰种类大幅增加，总数达350种，并新增“宠物”类别，组合更为丰富多样。在前作中首次登场，以成长要素和获得道具为目标的挑战模式内容变得更加丰富，让玩家一边轻松游玩，一边让角色成长，并获得更多可用角色、球场、配件与服饰。本作还收录了6个新球场与6个前作既有球场的修订版，合计共12个球场，数量倍增，球场的构成也充分发挥 PSP 所具备的处理与绘图能力，呈现出多变的特性与美丽的景观。

《啪嗒砰》

创新点：异质路线的奇葩

游戏的节奏感很强烈，当然得有一副好一点的耳机，游戏的重点不是通常意义上的音乐，而是强调一种节奏感。

因此这款游戏不能简单的划分为音乐游戏，而是属于韵律游戏，和GBA的《旋律天国》在节奏的理念上可谓相同。

从游戏的制作风格和概念上就可以看出来。游戏在借鉴了先前优秀游戏玩法的同时还增加了分格别样的剧情，火爆而有可爱的战斗演出。同时还伴随了队伍的成长系统，武器和防具的装备，合成要素，等等。此外，游戏中还带有若干小游戏，获得这些小游戏的途径也是隐藏在正篇战斗中的，而且隐藏要素还不仅如此，是很值得玩家慢慢摸索的。

它和《乐可乐可》相比，都是通过创意来构建整个游戏，创意本身都很好，但是《乐可乐可》由于比较轻度化，导致游戏缺乏挖掘的深度。而《啪嗒砰》则不是如此，通过不同的节奏来组合出不同的战略思想，使游戏产生了很多不同的玩法，这个游戏需要一定的操作能力，也需要稍微动下脑子，对于现在游戏普遍比较轻度化的世界，能出现这样的一款略带有核心向的作品，让人无比感动以及欣喜的，而且这个核心向还是完全相对而言的。

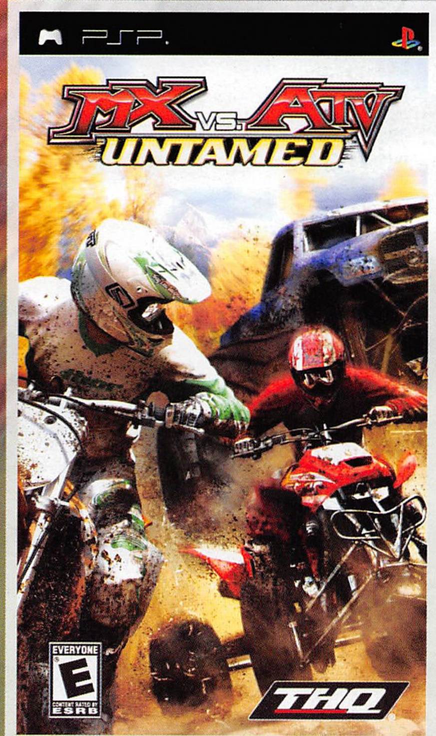
到目前为止，游戏整体的感觉就是个性，就是坚决不走寻常路，细节之处也毫不马虎。

这款游戏的创意虽然说不上最佳，但是却被挖掘的很充分，是一款足以被称之为神作的作品。因为它将节奏游戏的设计思路带到了一个全新的领域。原来游戏还可以这么玩，游戏还可以这么做，对玩家和游戏制作者都是很有启发的。

发售首日5000的销量，当玩到游戏的时候，便觉得一切都在情理之中，并非游戏素质不行，也非玩家不识货，而是这个浮躁的年代让主流的轻度人群静下心来玩这样一款相对略微核心向的游戏时候，在消费行为上选择了更适合自己的轻度心态。



杨文博	由于到底该攒钱买华丽的小P还是游戏性强的NDS，等我钱够了下代掌机都出了。
读者资料	男，16岁，吉林省白城市第一中学



来享受刺激的花样越野吧！

大牌竞速赛车游戏开发商Rainbow Studios把自己开发的《MX Unleashed》和《ATV Offroad Fury》两个游戏合二为一，制作出了这部《究级大越野 突破控制》(MX vs. ATV Untamed)。MX是两轮越野摩托车的缩写，ATV则是四轮全地形机车，从名称中就可以看出游戏是包含这两种车型的竞速游戏，但是在本作中除了竞速外还有一个大看点就是表演花样特技，玩家可以尽情发挥自己的想象在空中扭曲车手的身体摆出各种酷酷的姿势，再加上丰富多彩的游戏模式，绝对是值得一试的竞速游戏。

PSP	THQ INC	2007年12月17日
	RAC	1～2人/37.99美元
究级大越野 突破控制		192K

操作介绍	
方向键	控制赛车转弯方向以及压低抬高车头
模拟摇杆	控制赛车的转弯方向及压低抬高车头
△	车子在空中时配合方向键做特技动作
□	刹车/和X键同时按下是倒车
○	车子在空中时配合方向键做特技动作
×	油门
L	减速
R	无用
START	暂停并呼出菜单
SELECT	切换视角

游戏模式

游戏模式主要分为两种，一种是竞速游戏必不可少的联机对战模式，联机模式不用多说了，就是和朋友联机对战。另一种是X-CROSS TOUR模式，其实就是选择地图的普通模式，在这个模式中可以选择的地图一共有8张，每一张的环境都不一样，有在乡间小镇的简陋赛道，也有在发达城市里的赛道，还有豪华的飞车特技比赛场地，这些地图不是直接就可以选择的，一上来只有第一张AMERICAN GOTHIC，要在里面的挑战夺冠才能开启其他地图。



里面的挑战共有6种，RACE就是竞速挑战，在地图的赛场上和电脑竞速完成3圈即可，飞到空中的时候可以做出各种华丽的特技，如果成功落地会传来阵阵欢呼声，但是如果落地不成功反而摔了就一下落后了；WAYPOINT RACE模式也是和对手竞速不同的是不在固定的赛道中，而是在地图的几个固定地点有门，根据箭头指示的方向一一通过这些门；TIME ATTACK模式是按照箭头的指示在限制时间内赶到目的地的挑战，只要熟悉地形就不难过关；STUNT CHALLENGE模式是在限定时间内作特技动作，得



张恩强	我，有一个梦想，iDSL……当然，要是能有PSP就更好了。（某编：我，有一个梦想，能看清所有读者的字……）
读者资料	男，14岁，沈阳市皇姑区43中学三年十班，110036，QQ373097971

分高过电脑就算过关，本关中地图放了很多特技用的坡道，只要不停地飞起来作特技右转再飞起就可以了；FLAG CHALLENGE模式与WAYPOINT RACE模式有些类似，不同在于门都变成了一个个小旗子，而且没有对手跟你竞速，要在限制时间内得到这些小旗子就可以了，本关主要考验的还是对地图的熟练度，因为有些小旗子的位置非常隐蔽，甚至会出现在必需飞车才能拿到的地方，所以相对于之前的挑战算是较难的一个；STUNT ATTACK模式考验的比较全面，可以说是STUNT CHALLENGE模式和WAYPOINT RACE模式的合成模式，要求玩家在限制时间内按照顺序通过数个彩圈，不是仅仅通过就能过关的，而是需要利用特技坡道在空中做出精彩的特技，超过右侧显示的分数才可以，如果落地不好或者分数不够都要绕回去重新加速飞起做特技，算是6关中最难的一关。通过6个挑战关后就会开启两个新的挑战关，然后就能开启新地图了。选择这些挑战的方式也非常有趣，是和几名车手在地图中随意地奔驰，左下角的迷你地图中标有数个圆台，开车到达圆台按〇键就能进入相应的挑战关卡了，这么设计的好处就是你有充分的时间熟悉地图。



游戏视角

比赛中按SELECT可以切换视角，除了竞速游戏中常见的第一人称视角和第三人称视角外还加入了侧面视角，虽然不多但是也有7种可以选择。个人认为侧面视角并不适合竞速游戏，不过在空中做特技动作时从侧面看更绚丽一些。

个性设计

与其他竞速游戏不同的是玩家可以选择不同的车手进行比赛，并且可以给他们穿上鲜艳的比赛服，初期只有一男一女两位车手，随着比赛的推进，其他锁着的车手就会解锁，玩家就能够在游戏中使用了。赛车游戏当然少不了选择车辆了，选择好人物后就会进入选择车辆，和人物一样初期只有摩托车和越野车一样一辆，但是可以选择的颜色稍微丰富一些，随着游戏的推进也是可以得到新车的。

画面音效

对于竞速游戏来说，有这样的画面已经是不错的了，无论是建筑物还是各种车辆都做的很出色，“出车祸”的时候人物飞出去在地上翻滚的感觉非常真实，再加上人物因疼痛而发出的呻吟声让你觉得这简直就是一场真实的“车祸”。音乐方面全部都是美式摇滚乐，几乎在任何菜单界面下都是非常激情的摇滚乐，配合花样越野这个主题简直是太贴切了。

里程碑

游戏菜单最后一个选项是MILESTONES（里程碑），这里记录的是你达成某个特定条件后得到的评价，比如在某个模式中突破10000分就可以得到铜齿轮，第二次突破50000就可以得到银齿轮,金齿轮需要的分数更高。得到齿轮也能开启人物和新车。



Rainbow Studios公司大胆地将自己制作的两款竞速游戏融合到一起，看起来这个决定还不算失败，摩托车的优势就是转弯性能好，但是不稳定，容易“出车祸”，对玩家的操作水平要求高一些，而越野赛车虽然转弯性能差一些，但是其良好的稳定性使玩家能够做出一些高难度的特技,游戏很好地掌握住了这个平衡点是成功的关键。游戏中人物飞出去时四肢随着身体的翻转而摆动,非常逼真,不会感到这是一个玩偶在翻滚，再加上真实的呻吟声,让你觉得真的“很疼”。喜欢美式摇滚的玩家一定要尝试一下这个游戏，音乐非常丰富,而且无刻不在。游戏难度偏高，前几幅地图还好说，从第四张地图开始玩家就会觉得难度有些偏高了,如果你不是此类游戏的忠实fans的话我相信玩不了多久你就会放弃了。不过总体来说值得拿来消遣一下,玩到不耐烦的时候随时都可以放下,这也是竞速游戏的好处。

B

王翔	希望PG在新的一年里越办越好，奖品多多。也希望各掌机玩家，在新的一年里有新的收获。
读者资料	男，18岁，河北秦皇岛市五种高二·六班，066000

PSP	BANDAINAMCO	2007.12.27
	AVG	1人/5040日元
凉宫春日的约定		512K

早在07年6月就传出了《凉宫春日的忧郁》要游戏化的消息，在经过一次延期之后，PSP版游戏《凉宫春日的约定》终于与期盼已久的众团员见面。与普通动漫作品改编游戏不同的是，本作并非在动画基础上选取剧情进行改编，而是选取了小说中写到而动画中并没有出现的剧情来制作。游戏中这段剧情的时间设定在北高祭的前夜，SOS团为了拍摄谜之电影《朝比奈实玖留的冒险》（MAC系统上显示不出那个字，暂且用“留”字代替吧，团员勿怪哦）而连夜赶工，在这种情况下，学校里发生了非日常性质的异变，SOS团会如何应对呢？他们能不能如期完成电影的拍摄呢？其实大家玩之前就可以猜到了，既然是AVG游戏，自然应该是多路线多结局的设定。本作的每个结局都对应一首歌，其中包括《恋のミクル传说》，


阿虚路线


古泉路线

还有《世界が梦见るユメノナカ》，嘿嘿，想必各位团员一定会为了收集这些歌而把所有路线所有结局努力打出来吧。

游戏的亮点除了启用动画原声优之外，还有非常值得一提的S.O.S.系统，由于这个系统的存在，游戏里以2D表现的人物会呈现出如3D人物一样的动态。在与他们对话的时候，仔细观察就会发现，人物的头部会轻微摆动，视线也会随之移


↑S.O.S.系统示意图，注意人物面部的细微变化。

石虎钺	和我一样的高三学子们加油啦！还有一百多天就解放啦！
读者资料	男，17岁，四川德阳市第三中学08级7班，618000，QQ398598124

动，还有眨眼之类的动作，实在是让人欣喜到抓狂啊！

除了5040日元的普通版游戏之外，BANDAI NAMCO还非常厚道的为团员们准备了限定版，来一起看看限定版里包括哪些内容吧。限定版盒子里的那些赠品包括：

1、带屏幕擦的手机链，屏幕擦上是Q版实玖留。

2、SOS团盘盒，虽然只能放一张游戏盘，不过带有SOS团的标志就已经很炫了呀。

3、谷川流亲笔设定的贴纸两枚，实在是太珍贵了，真是不舍得拿来贴。

4、以北高校服为主题的PSP收纳袋，团员们都知道。

5、带有H字样的白色耳机，挂在耳朵上的那种。

6、28页全彩小画集，虽然原本是促销用品，但对团员来说绝对是收藏极品。

7、配合游戏中“长门有希的说话时间”这个机能，专门用来放置PSP的支架。关于“长门有希的说话时间”机能，其实是这样的，每个小时整点的时候会报时一次，按下L键会报出当前的时间，在计时器中设定好的特定时间会报时提醒，可以当闹钟来用，在备忘录中设定好的特定日期也会报时，比如提示“圣诞节快乐”。



限定版游戏外包装



普通版游戏外包装



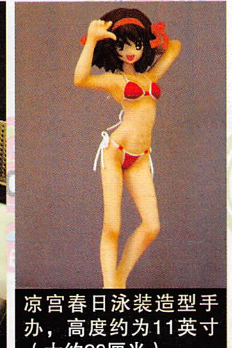
豪华的限定版盒子



↑内容丰富的限定版赠品。



→有长门大神为你报时，还怕PSP费电么？


凉宫春日泳装造型手办，高度约为11英寸（大约28厘米）



在SOS团的影响力日渐变大的今天，连早上在公园晨练的老太太们都开始跳起SOS团的舞来——别惊讶，这可是真事，本作的销量却算不上好，难道只有宅度很高的人才会为了团长去买游戏不成？无论从哪个方面来看，这款游戏都是团员们非玩不可的，不玩一定会后悔，怕语言不通？没关系，我大胆预测过不了多久就会有完整汉化版放出，团长的魅力是无穷的！对于从来没有接触过《凉宫春日》系列的人来说，还是先去补习一下动画比较好，若是先玩游戏大概会觉得莫名其妙吧？不过若是想补习动画，可一定要注意了：TV版动画的剧情先后顺序是打乱过的，会让人越看越觉得一头雾水，只有DVD版动画的剧情顺序才是正确的，这也许是为了DVD促销而故意使的手段吧，这件事私下里已经被叶子姐抱怨过很多次了，不管怎样，相信你看过之后一定会喜欢上的，SOS团万岁！





由ESP公司根据日本著名漫画《第一神拳》改编的游戏《第一神拳 胜利之魂》已经登陆PSP游戏平台！《第一神拳》是日本著名漫画家森川让次先生最卖座的漫画，内容主要讲述了原本是懦弱的高中生的幕之内一步以成为一名优秀的拳击手为目标的立志成长故事。这部漫画在国内也有很多fans，相信很多玩家对本作已经期待了很久了，那么就让我们一起进入拳击的世界吧！

PSP	ESP	2007年12月20日
	SPG	1～2人/5040日元
第一神拳 胜利之魂		544K



以全国轻量级冠军为目标出拳吧！！

操作介绍	
十字键	人物移动/按住L键是躲避方向
□键	左直拳
△键	右直拳
○键	右勾拳
X键	左勾拳
L键	躲避状态
R键	特殊拳状态
START	暂停游戏并呼出菜单

幕之内一步是个优秀的高中生，经常受到不良分子的欺负。有一天被正巧经过的拳击手鹰村救助，鹰村不能忍受一步如此的懦弱，于是把不良分子的头像贴在沙包上让一步打，出拳的结果却让全观众的练习生们大吃一惊。于是鹰村借给一步一盘录像带，鼓励一步“如果成为拳击手就不会再被欺负了！”于是一步踏上了成为强者的道路……

游戏模式

游戏模式分为故事模式、练习模式、对战模式、精彩比赛观赏模式和游戏资料模式五种。故事模式中除了可以读取进度继续游戏外，还可以改变难度玩打过的比赛。练习模式中分为普通练习和击打点数练习，同样是在练习场地击打沙袋，不同的是普通练习玩家可以自由发挥击打，而击打点数练习沙袋上会有绿色的圆圈要求玩家正确击中，在这两种模式中玩家可以自由选择游戏人物进行练习，按L/R键可以选择玩家自己锻炼的人物。在对战模式中玩家可以挑战电脑，也可以和其他玩家联机对战，在这里还能通过击败5人挑战的方式培育自己喜爱的游戏人物。精彩比赛观赏模式中可以观看自己以前保存的比赛，不是保存的游戏进度，而是比赛之后菜单里有一个保存录像的选项。游戏资料模式中可以观看各个人物的战绩资料，详细到各个难度的每场比赛，连不同难度的练习得分也可以观看。



↑随机挑选5名对手进行比赛。

徐万苏	我把《口袋妖怪》TV版收集齐了，同时购买了NDSL，还找到了几位志同道合的游戏朋友，当然也少不了陪我一起走过来的《掌机迷》。
读者资料	男，16岁，昆明市东风西路488号5栋204，650031

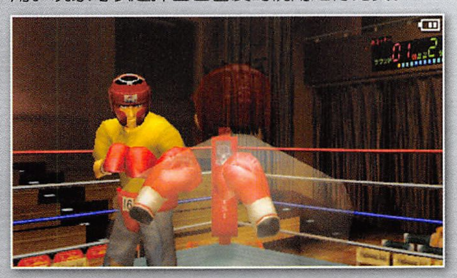
画面音效

游戏的开场动画音乐采用的是动画片《第一神拳》的主题曲，非常劲爆动感。比赛中的音乐配合的恰到好处，确实能让玩家感到主人公以全国冠军为目标努力的心情，当比赛到关键时刻音乐还会变得紧张起来，中间的音乐衔接可以用“完美”来形容，不会觉得音乐非常生硬地改变节奏了。现场音效非常逼真，不时传来观众的呐喊声，玩家发挥好的时候观众们会很兴奋地为你助威，当玩家处在危急时刻时观众们也会声嘶力竭地为你打气。

由于是日本公司制作的游戏，人物建模不是很理想，身上的肌肉都是有棱有角的，观众样子很模糊，都是纸片状的人物。

比赛视角

比赛视角非常丰富，有玩家背后视角、对手背后视角、摄影机视角、选手头顶视角等共14种视角。玩家可以选择自己喜爱的视角进行比赛。



↑玩家背后视角。

剧情插图

游戏采用漫画插图的手法向大家展示剧情，让喜爱这部漫画的玩家感到更加温馨。剧情与原作漫画相同，没有什么改变，原作中主角所遇到的对手都拥有各自不同的拳击风格或绝招，在本作中这些对手的风格和绝招也没有改变，这对于看过漫画的玩家来说是否更容易掌握对手的弱点呢？



人物育成

在对战模式中的第三个选项是人物育成，电脑会随机抽选5名对手向玩家挑战，玩家可以选择5场比赛的场地，之后挑选好要培养的人物就可以开始比赛了。玩家在每次击败对手后都可以给人物加点，而且越往后可以加的点数越多，可以加的项目有出拳速度和出拳力度等7项。当全部击败5名对手后保存人物，在练习模式或者和朋友联机对战时都可以选择自己培养的人物进行游戏。

胜利方式

胜利方式有两种，第一种是将对手击倒10秒之内不能再次站起；第二种是打完整场比赛最后统计双方的有效击打点数，多者为胜。在游戏初期对手都很弱，很容易将其击倒不能站起，但是到了游戏后期有很多难缠的对手，这时玩家就不能硬拼了，最好是配合L键躲避对手的攻击，当对手击空时迅速出拳，多得一些有效击打。击倒对手并不意味着增加有效打击数，所以遇到强敌时就要打游击战了。

估计玩这款游戏的玩家大多数是《第一神拳》漫画的fans，但是看漫画和玩游戏的感觉绝对是不一样的。这款由日本人制作的游戏的人物建模依然不理想，观众就不说了，主人公的肌肉和关节看起来都很“僵硬”，不过还好有比较理想的音乐音效，拳击的质感和节奏感制作得也很到位，还有游戏人物被打倒的各种动作，有时被打得喷了鼻血不想倒下努力挺着的感觉真的很真实。在经过激烈的打斗后，人物脸上会因为受伤而出现变化，但是不努力看真的几乎看不出来这些“重伤”，所以这些制作人本来考虑到的特点却不易被发现也是一种失败。总体来说本作还是很成功的，可以满足漫画fans对《第一神拳》的热情，但是如果跳过这些漫画剧情，那么只是一个单纯的建模粗糙的运动类游戏了。

B



"AQ"是一家新公司，不过上市之后很快就成为了业界以及玩家都关注的企业，这次他们推出了这款"无处不在的蘑菇"，让我们来看看这款貌似另类的游戏到底素质如何吧。

"无处不在的蘑菇"，乍看之下没有人知道是什么类型的游戏吧，想象一下也能想到这只是一款小品级的游戏。对，这就是一款小品级的游戏，但是谁说小品级别就不能有好作品了？起码这就是一款相当不错的游戏。

NDS	AQ	2008年12月11日
	ACT	1人/4090日元
无处不在的蘑菇（DoKoMoDAKE）	32M	

危险的森林中，无数的蘑菇与你同在

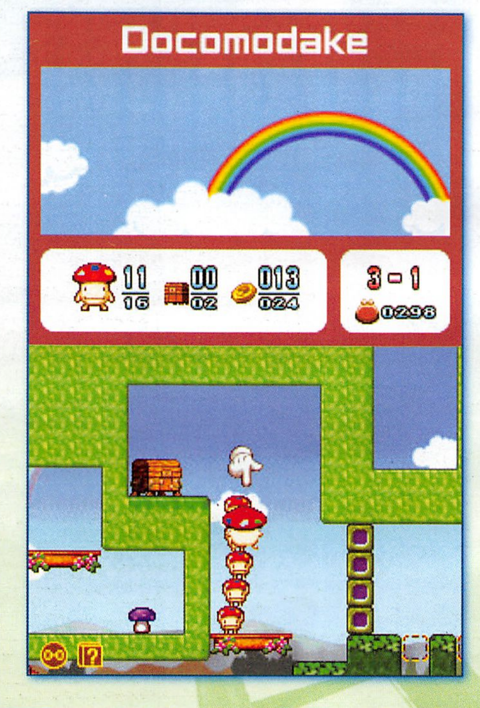
操作介绍	
方向键	角色移动
A	右移动
B	下蹲
X	跳跃
Y	左移动
触摸笔	控制小蘑菇

玩家在游戏中要扮演一个大蘑菇，一边寻找金币和宝藏一边从危机重重的森林中逃走。也许有人会问，"这不是叫'无处不在的蘑菇'吗？怎么只有一个大蘑菇？"别急啊，还没说完呢！有些地方大蘑菇的身材太大过不去，有时还会遇到一个蘑菇无法通过的机关，怎么办呢？哼哼，"无处不在的蘑菇"的真髓就体现在这里！按下L键大蘑菇就会瞬间变身为一大堆小蘑菇（你也可以用触笔一个一个地从大蘑菇身上将小蘑菇"择"出去）。接下来就可以让"兄弟们"帮忙解决难题了。

本作的画面很清新，没有过多复杂的场景，而且还可以查看场景内所有的部分，任何东西都一目了然，不会产生任何"头晕"的症状。不过色彩比较单一，所有的场景基本上都是黄色的。此外敌人的种类也比较少，攻击力也不强，给人一种鸡肋般的感觉。

音乐很轻快，玩家在游戏过程中不会有任何紧张的感觉，即便是面对敌人，听着轻快的音乐也可以轻松的完成任务。不过问题依旧是单一，基本上游戏从头到尾就是那么几段音乐（小成本就可以偷懒吗！？）此外本作没有什么音效，只有蘑菇在挨打时"吡"的一声，或是破坏建筑物时的"哒哒"时。

本作最大的特色是操作，非常非常的简单！方向键和A、B、X、Y一样，没有任何需要特殊操作的地方，大大方便了玩家。不过不要以为操作简单就什么都简单，需要动脑的地方还是不少。

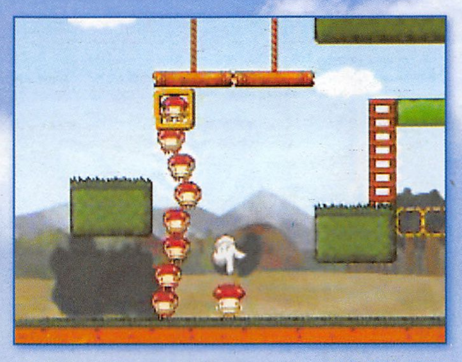


本作中玩家主要的目的就是收集关卡中的宝箱和金币，虽然本作是小品级作品，但是想收集到这些宝物可没有那么容易。本作中机关不在少数，可以看出厂商在这方面的用心。很多地方都需要玩家变成小蘑菇，然后让每一个小蘑菇都各尽其责才能通过机关。有些时候需要用小蘑菇踩下踏板开启大门，有些时候需要让小蘑菇搭乘人梯让主蘑菇攀爬。每时每刻玩家都要开动脑筋，考虑如何活用小蘑菇。有些时候失误的话只会造成拿不到宝物的结果，但是更多的时候就有可能导致玩家无法过关，只能重新开始……好不容易才到达中间地段，从头开始谁也不甘心吧。



本作中的机关设计得比较有意思，主要的机关类型有“让小蘑菇踩下开关开启大门”、“用小蘑菇摆出图案开启大门”等。其中用小蘑菇摆出图案这种机关玩家需要特别注意。在关卡中会有指示牌告诉玩家应该摆出何种造型，看似简单，但是指示牌的位置并不一定就在摆图案机关的旁边，此时玩家就需要点击触摸屏左下角的圆圈查看整个场景，并指示牌来确定图案。

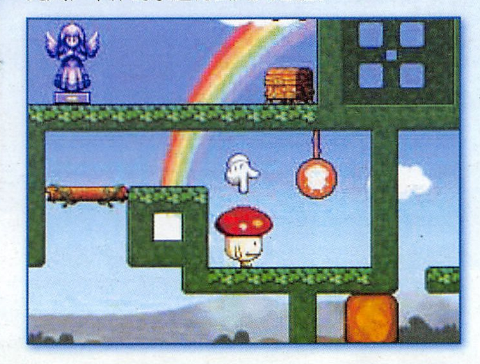
本作中玩家最多可以带领15个小蘑菇，只要主要的蘑菇不死（个头最大，也就是玩家可以操纵的那个）游戏就不会结束。玩家过关后会有相



应的评价，评价一共有从A－E5个，这个评价与玩家小蘑菇的剩余数量、遭到宝箱以及金币的数量有关，此外过关时间的长短也决定着评价的高低。

如果说本作有什么缺点的话，那就是流程的长短了。本作的流程实在是有些短，很快就能够通关，让人有些意犹未尽的感觉。不过客观来说，本作的流程之所以显得短是因为难度不大。

本作是个十足的小成本作品，不过在游戏过程中完全可以看出厂商设计的绝妙之处。虽然是DS作品，但是真正能够用到DS特性的地方并不多，让人有些遗憾。如果能够活用触摸屏或者麦克风，本作的乐趣将会大大增加。





这样一款游戏的成本并不高，不过可玩性却不低。在这个充斥着大制作的时代，所谓的大作很有可能就是“大垃圾”，像“无处不在的蘑菇”这样的益智游戏有着充分的理由赢得玩家的心。本作从整体来说是一款值得一玩的游戏，虽然没有精美的画面，没有悠扬的音乐，但是“让玩家在轻松愉快中动脑”是很多作品都无法做到的。而且“蘑菇”这样一个角色在设计上很简单，但是看着却非常可爱，尤其是跳起来后脑袋上的“菇帽”还会转动，实在是让人忍不住玩上几关。
不过本作的缺点也是比较明显的。游戏过程中可以看出厂商想用机关来弥补其他的不足之处，但是机关的设计过于简单明显，而且种类也比较单一，每一关都差不多。而且本作的难度并不是随着流程而增加的。此外流程过短，通关后还会让人有想继续玩下去的感觉，希望如果有续作的话厂商能够把内容做得更加充实一些。

B

杨政	新机入手，让我体会到独自一人用游戏机玩得高兴快乐。比用电脑玩好多了。(猴子：游戏还是和朋友玩比较快乐。另外玩掌机注意保护视力。)
读者资料	陕西省西安市新城区康乐路十街坊7号楼3门31号，710043



时隔三年，那部以热血青春为主题的游戏作品又回来了，它再次带着热血的角色们回到了这里。本作仍然是一款运动题材的作品，不过官方却将其改编成为了一款带有养成要素的运动游戏。玩家们要在合宿中，锻炼队员们的能力，每天不断地提高，当成长到一定程度的时候，就可以去参加比赛。比赛分为练习赛和正规赛。使用触摸笔控制每位角色。类型更改之后，本作丧失了爽快感。这样的更改实在有画蛇添足之嫌疑。

NDS	KONAMI	2007.12.20
	SPG	1-2人/4800日元
网球王子 猛烈打击 天才版		1024MBit

相隔三年的那份青春回来了

《网球王子》是05风靡一时的动漫作品，主要以网球为题材，讲述了在青春学园国中部网球社员们为了得到全国冠军的故事，漫画的作者是许斐刚，这部漫画是以个人为主题展开剧情，漫画原著中主角名叫越前龙马，他是个曾在美国夺得青少年网球四连霸的网球天才，与一般人所不同的是，他惯用左手，我们的故事就从龙马进入青学之后，正式拉开了序幕。在动漫中以一年级身份加入校队的越前龙马，遇上社长手冢国光、副社长大石秀一郎、天才球员不二周助、以热血为主的河村隆、像蛇一样的男人海堂薰、黄金双打之菊丸英二、擅长垂直扣杀的桃城武、将球路与敌人数据完全掌握的乾贞治等人，这些人虽然在接触起来有的冷酷有的热情，不过大家都是共同进退的好伙伴，在一起大家共同成长，共同努力，没有什么能比这些更让他们有干劲的了。众人的目标全部相同，那就是称霸全国！





不得不佩服日本人对运动题材漫画的创作能力，网球王子到今天为止已经连载到200多集，一路走来我们完全可以说，它是继《灌篮高手》之后，又一部以运动为主题而逐渐走向成功的漫画作品。《网球王子》第一集到第十六集的单行本销量，在日本也累积了超过二千二百万本的好成绩，相比同是集英社旗下的人气漫画《棋魂》，它的销量比其整整的多了一千万套，由此也可以看出《网球王子》的魅力了。漫画红遍日本后，集英社决定将漫画改编成为动画，让人没有想到的是，漫画被改编成动画播出后，日本本土竟然一度掀起了网球热潮，在二00三年三月三十日的东京著名“明竞技场”内举办的“青春学园庭球祭03”，更是号召了一万六千名的动漫迷参加，本次参加的人数是日本近年来少见的ACG盛况。

在漫画中每个角色都有曲折的故事，主人公龙马的父亲，越前南次郎曾经是世界网坛昙花一

现的种子选手，在美国赢得冠军后，却因为一些不为人知的原因退出了网坛，从而隐居在日本一家寺院内。其实龙马的父亲越前南次郎也曾是在世界网坛昙花一现的职网球员，在美国赢得过冠军，却因不明原因退出网坛，归隐在日本一家寺院。龙马从小在父亲半严厉半玩笑式的态度下学习网球，许多年来龙马逐渐显露出他天才的一面，不过对于他本人来说网球并不是爱好，而是一个要打败父亲而定下的目标，所以在他心中一直都有一个难以超越的背影存在。

时隔三年KONAMI再次将《网球王子》搬上游戏平台，不过本作的类型实在是有些让人出乎意料，本作是一款以育成为主，比赛为辅的育成运动类游戏，游戏的容量高达1Gbit，内容中充斥着大量的语音，而且语音部分全部都是由原班人马配音，感动十足！在游戏中玩家所扮演的并不是漫画中的任何角色，而是一个以球队经理为身份的新人，目的就是辅助手冢训练队员最后在比赛中取得胜利，在游戏中你所要做的就是看着屏幕，仔细地观察他们的状态。

取好自己的名字后就正式进入合宿阶段了，进入游戏后首先选择自己的队伍，接着就是将所选队伍的角色进行分组配对，对了！还要为自己的队伍取一个名字。

合宿的时候是按照天为单位进行特训，每天的特训都不相同，在特训的时候还能用触摸笔，点击队员有时可以提高他们的能力，有时也会起到反效果。一天过后每个队员都会根据训练水平增加自己的能力。下面的列表是每个队员能力的中日文对照！

挥动手中的球拍目标全国冠军



ランニング	耐力
筋トレ	提高力量，回复力
ダッシュ	速度，精神力提升
素振	正反手能力上升
フォアハンド	正手能力提高
バックハンド	反手能力提高
休息	疲劳度恢复
ラリー	扣杀、截击技巧上升
ストローク	扣杀、抽击上升
アプローチ	截击、高球能力上升
サビース	发球、击球能力上升
リターン	接发球、接球能力上升
ダブルス	协调性、扣杀、抽击、截击、高球能力上升
あまかせ	自动调整角色平衡性
あまかせダブルス	同伴间配合能力上升

每次结束后都会发生对话情节，每个角色不同，对话情节也不相同，而且还会利用触摸屏来完成一些小动作，比如说对着麦克风吹起，划动屏幕等等！



时隔三年后在NDS上登场的《网球王子》并没有达到本人预想的游戏水准，游戏变成了半养成式SPG，想要尽情体验网球乐趣的玩家就要失望了，因为游戏的球场部分很少，而且想要进入球场部分就必须要先进行人物的养成，每天都做着无聊的能力上升训练，到了正式比赛中大部分还是要靠玩家敏锐的指令选择，才能够赢得胜利。当玩家正式进入比赛后，画面将以3D形式呈现，个人感觉还不如2D来的舒服，而且在使用必杀技的时候魄力大减！在比赛中玩家可以通过点击下方的绝招来让角色使用。使用必杀后，角色身体会发光，如果对手的球线符合必杀技要求的话就会发出绝招。进行双人对战的时候可以通过L键来切换角色，一些技能全部都是角色自己使用的。当然这种“教练模式”如果要是不适应的话，可以在システム里面的设定把オート换成マニュイル就可自己控制角色进行比赛了，不过手感嘛！和GBA版相差甚远。

C

崔石哲	我是个胖宅男
读者资料	男，17岁，辽宁省丹东市丹东一中二年八班，118000



游戏中人气教育综合节目《平成教育委员会》的出演者将会加入挑战问题。这是一个互动形式的问题大集合，想必众多玩家们都对此类游戏非常感兴趣，那么就由我来为大家介绍一下这个游戏的学习过程，本游戏是根据日本同名教育节目改编而成，在日本本土可是非常有人气的哦！在玩这个游戏的过程中，你可以看到许多电视屏幕上出现的角色，在特定的时间还会出现由电视里面原班人马所出演的特殊问题大测试，懂得日语的玩家一定不要错过本作。

NDS	NBGI	2007.12.20
	ETC	1-2人/3800日元
平成教育委员会DS		1024MBit

游戏娱乐两不误，想学到更多的知识吗？那么就来试试我给出的问题吧！

回答问题！通过回答各种问题，来获得不同的游戏评价，在游戏娱乐的同时还能够增长许多知识，实在是一款非常优秀的游戏，很早以前日本在街机上就推出过一系列以益智为主题的街机游戏，而在国内，这类游戏也是非常有名气，比如说SEGA推出的肥瘦大盗，台湾IGS推出的《国民教育委员会》等。这类的游戏，都是回答各种提出的问题，来获得不同的评价，在大家玩惯了众多ACT，FTG类游戏的时候，可以选择此类游戏换一换头脑，单人玩的时候，如果对平时课本上积累能力不足的话，游戏时间会非常的短暂。不过对于想要看到通关画面的玩家来说，只需要记住问题的答案就可以了，因为此类游戏的题库问题量实在是少的可怜！不过这样一来就大大地降低了游戏本身的乐趣，游戏在双人的娱乐上更是将游戏的整体乐趣提升一个档次。双人游戏的规则属于抢答性质，当电脑给出一个问题后，两名



玩家看谁先回答出来，回答对的就可以获得更高的得分。不过首先回答的玩家如果要是失败了，那么就会首先损失一个生命。不过接下来就会剩下三个答案，这样一来第二名玩家回答正确的几率就高了许多，不过要是两名玩家都回答错了，不但分数没有得到，生命也会减少。回答问题的游戏不同于ACT，在游戏中盘可以找到补充生命的道具，此类游戏会在特定机关之后出现恢复生命值的问题，如果答对了就可以获得一个生命点数。《国民教育委员会》在早期国内的玩家心中占有很高的位置，而另外一款优秀的ETC作品《肥瘦大盗》也是风靡一时，这款游戏不同于前者，它是许多小游戏的合集类作品，这些小游戏都是非常考验玩家智力的游戏，比如说考察眼力的，“人数竞猜”，考察观察力的“忍者在哪里”等等……每过一大关都会出现一个奖励关卡，如果玩家能够在限定的时间内得到全部的钱袋，那么



Aosumi	《逆转裁判4》虽然口碑和素质不如前三作，但给我的感觉绝不输给前三作。
读者资料	男，18岁，福建省漳浦县绥安镇西施岭北路17号，363200，QQ76033147

就可以增加一个生命点数。今天随着掌机平台的进化，此类游戏也是逐渐走向成熟。

本次为大家介绍的《平成教育委员会DS 全国统一模拟考特别篇》是以日本人气电视节目《平成教育委员会》为基础改编的趣味性十足教学性游戏，NDS改成触摸屏之后，就有众多厂商开始根据触摸屏来改编游戏，而这款《平成教育委员会DS 全国统一模拟考特别篇》更是为了符合NDS触摸屏所专门开发的学习软件，在本篇中，系统会专门给出一些需要书写才能够回答的问题。这款作品主要是根据著名中学入学考试题目等学习问题为基础，其中包含了语文、数学、理科、社会、美术、音乐等各种学科，共2000道以上的问题，采用智力问答的形式，答案中如汉字的书写、图形的描绘等等都可以直接采用触摸屏输入，让玩家充分享受学习的快乐。

进入游戏后，就好像学生刚刚进入学校一样，首先要起一个自己的名字，接下来就是选择各种，教学模式，界面中总共有4种模式可以选择，分别是“授业”、“全国模试”、“迷你测试”和“自习室”，游戏主要以“授业模式”为主，类似于普通的课堂学习，但学习到一定基础上时，游戏会安排模拟测试考核玩家的实际掌握程度。另外还有1分钟测试、连续问题、复习测试等多种具有挑战性的测试项目，而最后系统还会根据大家的答题情况计算成绩，全国统一模拟考特别篇中准备了许多与全国模拟考试相类似的问题，而且本作的题库很多，一些问题非常具有专业性，所以千万不要因为这是游戏软件从而无视它的难度。

当玩家们的学习到了一定程度之后，就会自动进入“全国模试”，在这里就是考验玩家们学习的真正水平了，这里的考试就和正规的考试一样，分为若干个科目，一项一项的进行，如果通过这个测试的话，那么就证明玩家们的学习成绩还不错哦！。在界面的右下角有一个成绩按钮，当按下那个按钮的时候就可以看到你所有科目的成绩偏差值，右边的按钮可以让你了解到你这个科目中每个小科目的分数。在“迷你测试”中总共有三项可以选择，它们分别是一分钟测试，连续问题以及热血！汉字测试。如果你对自己的知识度有一定的信心，那么你不妨进入这个模式试一下！此外游戏还会利用到NDS主机内藏的时钟功能，在比较特别的日子里面，就会出现正规模式中所没有的问题，以及一些单独的测试模式。

懂得日语的朋友千万不要错过本作，在娱乐自己的同时，还能够增长到许多额外的知识。游戏还支持多人对战，和好朋友们共同进行游戏将会是一件多么让人高兴的事情啊?





看到这款游戏，就让我想起以前IGS公司推出的《国民教育委员会》，那款作品大部分的灵感就是来源于《平成教育委员会》，游戏整体构造相同，就连选择的角色也是非常地相似。那款游戏给我留下了深刻的回忆，还记得与童年玩伴共同攻关游戏的情景，每次玩到它的时候，旁边都会围上一群观众，在这个游戏面前人人平等，每个关中都可以参与进来，屏幕上出现一个问题后，下面的人就会共同思考这道问题，实在是很怀念当时的那种气氛！而今天看到NDS上出现这款作品的时候，带着怀旧的心情试玩了这款作品，《平成教育委员会DS 全国统一模拟考特别篇》已经是NDS上的第二款作品了，本作相比前作新加入了全国统一模式的课程，课题难度不小，几乎包含了初中，高中的所有问题，甚至有些问题的难度已经达到了专业级别的水准，这款作品对于日本本土玩家应该是一款很好的学习软件，但是对于国内的玩家来说意义不大，虽然学习是没有国界的，但是对于不懂日文的玩家来说，这款作品完全可以无视。

B

徐磊	11月买了DS，生活从此不同！
读者资料	男，20岁，黑龙江齐齐哈尔市齐齐哈尔大学自动化062班158信箱，161000，QQ443432571

■文责/菜团

经典《星海传说 初次启程》人气不高!?

曾经在SFC上闯出名堂的《星海传说》初代，如今经历了一次移植之后，终于在PSP上以完美版的姿态进行了第三次移植，并且将名称改为《星海传说 初次启程》。游戏虽然扣上了完美版的帽子，但是实际内容并没有进行多大的改变，游戏请来著名动画制作公司I·G进行了动画制作，I·G所制作的动画水平一向很高，所以刚刚进入游戏的开头玩家们应该就会被精美的开场CG所吸引，I·G公司全新制作的片头完美地再现了星海的美丽。为了让玩家们留下对这些精美CG的印象，所以专门在标题画面中准备了一个CG欣赏模式，在这个模式中我们可以看到总共有7个CG等候着玩家们开启。



不过游戏在诚意方面，让人最满意的就是CG部分，其余的很难满足目前玩家的审美要求，人物建模并没有使用PSP版本的分辨率进行重新制作，给人的感觉就好像是在玩模拟器一样，进入战斗系统之后，人物的建模也显得很不清晰，不过游戏的背景画面以及世界地图却是重新制作的。《星海传说》采用的是手动战斗系统，也就是说战斗系统就是此游戏的精髓之一。《星海传说》采用的是分线式的战斗方法，一条线上可以随意攻击敌人，当然在敌人所剩无几的时候，还能够串到另外的线上去攻击其它敌人。在战斗的时候无论使用什么招式，都会出现声优们热血的配音，作为早期的游戏来说，实在是非常具有跨时代意义的一款游戏。不过游戏名义上是重制，但却没有在画面以及内容上进行多大的强化，实在是显得诚意不足，玩过的玩家可能会对这款游戏提不起来什么兴趣，但是如果你没有玩过，请千万不要错过！

《凉宫春日的约定》汉化版开始进行，我们约定在那个让人感动的地方!

由人气动漫改编的作品《凉宫春日的约定》一出现就大受欢迎，这个动画的追随者实在是太多太多了，所以导致这个游戏的人气也是直线飙升！游戏的类型属于AVG形式，游戏中玩家需要在动漫原作的场景中与大家耳熟能详的角色交谈，发展故事，让玩家们激动的就是，游戏中熟悉的角色们将会采用原版人马进行配音，团长控们真是可以好好的“大饱耳福”了！游戏除了按照AVG方法发展故事剧情之外，在进行到一定程度的时候还可以进行有趣的迷你游戏部分。游戏所采用的SOS系统，能让角色们在对话的时候产生丰富的面目表情，就好像是在看动画片一样。目前CG汉化组一马当先地放出了要汉化这个游戏的消息，众多翻译人员正在马不停蹄地进行着文字部分的翻译，到现在为止一切进展顺利！这款作品会很快和玩家们见面。期待中文版的玩家们请继续关注我们的报道！



石永凯	边角栏终于复活了，真是可喜可贺啊！
读者资料	男，18岁，上海市华山路1220弄12号110室，200052

索尼官方3.80系统固件升级，模拟器完美？PSN上首个双碟游戏放出！

Sony公司在2007年12月18日正式对PSP升级了其使用的版本程序。版本号从最初的3.73正式升级到3.80，本次的升级版本主要提升了PSP的网络功能，其中主要是针对新版PSP进行了专门的优化更新，那么它主要更新了什么呢？我们一起来看一看。

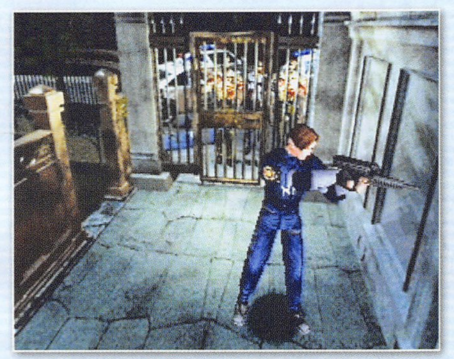
1、在[网络]选项中更新了[互联网电视台]选项！

2、[RSS频道]中支持对以往的照片显示

3、[RSS频道]支持对已对应的OPML格式频道进行输入

4、在已增加的[音乐]中添加显影器的效果

这个固件针对日本市场也进行了很大的更新，主要更新如下：



1、1seg电视插件支持了移动电视节目的录制以及播放，升级了这个功能之后，使用PSP的玩家就可以使用1seg移动数字电视节目进行录制。同时还可以支持根据1seg的节目表里面的节目进行预约录制。录制后的视频将会存在玩家的记忆棒中，想要观看的时候就可以通过界面下的vedio功能直接进行观看。但是目前还不能实现多节目预约功能，而且在录像的时候不能选用其它的选项。如果1seg在录制的时候出现信号不灵的状态时就会出现无法录制或者中断录制的情况，在录像的时候最好插上AV电源，这样才能够保持录制的良好效果，如果玩家选择了预约录制，那么在录像完成之后系统会自动进入待机状态。（这个功能仅对应PSP2000）

2、网络收音机功能开放后，玩家们可以使用PSP在网络上收听广播节目，收听的时候需要PSP使用专门的网络广播播放器，并且需要进行登陆才能够实现。网络收音机的按键以及操作方法都和以往不同，根据网络状况会发生不同的变化，如果信号不好那么就有可能随时中断！

3、可以使用PlayStation?Spot进行体验版或者是PS游戏的下载服务。同时新加入的BBMobilePoint可以方便玩家利用SoftBank的电信网络直接登录PlayStation?Spot，有这个项目的支持后就可以直接登录而不需要输入SSID/WEP KEY或者是ID和密码。日本在全国的麦当劳等快餐店以及铁路上都开通了BBMobilePoint，开通时间为2007年12月18日。

4、通过Remote Play的功能在PSP上进行PS游戏的体验，开通这个功能之后那么也许就意味着PSP会兼容所有的PS游戏，包括了通过PS3下载的PS官方模拟游戏或者是直接使用PS3运行的PS2游戏光盘，换句话来说，你可以在有WiFi热点的地方连接PS3上进行任何一款PS游戏！

3.80实在是一个很有变革性质的更新，特别是对PS模拟器来说，如果真如官方所说的话，那么我们可以在PS上体验所有的PS游戏也真是一件让玩家们值得高兴的事情，前不久DA刚刚解密了PSN上双碟游戏的压缩算法，并且放出了针对双碟游戏使用的转换软件，使用它之后终于可以解除一些繁琐的还盘步骤，只需要一个文件就可以轻松将多盘游戏搞定。但是在那之前，官方并没有放出任何一款双碟游戏。直到前几天官方终于在PlayStation?Spot放出了首个双碟游戏，而且这个双碟游戏十分具有象征意义。记得早在SONY第一次放出PS模拟器游戏的时候首个映入玩家眼帘的就是《生化危机1 导演剪辑版》，当时完美的运行速度，着实让玩家吃了一惊，而这次放出的首款双碟游戏就是《生化危机2》，确实是一个非常好的呼应。官方的双碟游戏和DA之前发布的双碟转换程序一样，换盘的方式也是一摸一样，不过这款双碟游戏在3.80的固件系统下可以完美运行，实在是让众人非常期待！《生化危机2》是CAPCOM生化系列作品中的人气之作，本来只作三部曲的CAPCOM公司，由于人气之高，所以将其继续作下去。《生化危机2》首次采用了“表里篇”游戏系统，选择任意一个角色后通关后就会留下一个另外一个角色的里篇记录，进入这个记录后，玩家就会发现故事情节相比普通篇章有着极大的差别，而且在上一个角色所使用过道具的地方，本篇角色可以联合它共同解谜，这就是本作最大的魅力。优秀的故事情节也为其增光添彩！如今我们终于可以不费力气地在PSP上好好的体验了！





TAB 经典怀旧		
	游戏名	弹砖块DS
	厂　商	TAITO
	发售日及其它资料	●2007.12.6 ●1-4人 ●3990日元●512Mb

作为SE旗下街机事业带来稳定利润来源的TAITO子会社，这家以生产街机等电子娱乐产品闻名的老字号厂商，在被收购后长达一年多的沉寂期里，终于等到了崭露头角的机会，于12月初推出了移植掌机版的《弹砖块DS》。经历过FC那个年代的闯关族大抵都有接触过初代作品吧，这样的游戏纵然略显幼稚却往往让人爱不释手，对女性玩家更是具有诡异的杀伤力，游戏性不过就是这种最简单的感觉而已。



经典作品闪亮登场

简单的碰撞中迸发出无限的欢乐

自从1986年TAITO在街机上推出第一作的《弹砖块》之后，游戏以独特的操作方式和容易上瘾的挑战内容，获得了相当多的爱好者支持。该系列也曾经登陆过FC和PS等主流平台的机种上，而且追加了新的道具和砖块。



←看到这个画面年龄稍大的玩家都会发出会心一笑吧，感动源自上个世纪的童年经历。

五彩缤纷的砖块世界

本作加入了原创的背景设定。故事发生于一个未知的时代，在广袤宇宙中银河深处的角落里有一个叫做“弹砖块”的星球，周围还有8颗卫星环绕着它，卫星上面居住着守护卫星之光的宇宙人。有一天，在谜之神秘电波的指引下，宇宙人聚集在其中的一颗卫星“阿南肯”上。这时突然出现了异次元空间，大家与来袭的许多神秘小天体一起被吸入进去，幸存者只剩下主角一人。为了夺回卫星之光，并且抱着必定救出同伴的信念，他踏上了不可思议的冒险之旅。

游戏的基本玩法就是“清空模式”，如何将砖块全部清除干净不仅需要敏捷的反应能力，利用加速度的迭加效果借以改变弹球运动的轨迹方向也是很重要的一点诀窍。在NDS版的本作中，共有140关清版舞台可供选择，在过关后，还会追加各种各样限制条件的“任务模式”。在任务里能够收集“点数”，用这些点数可以购买道具，对背景画面进行个性化的装饰。另外，在游戏发售的同时，还有专用的操作装置搭配发售。将这款专用周边安装到GBA的插槽中，扭动旋钮就会向横版两边左右移动，当然不用这个装置，游戏本身也是可以直接通过十字键和触笔进行操作的。

程俊超	其实我很早就接触掌机迷了。第一本是在旧书摊上买的，只卖一块。唯一比较遗憾的是我一期回函卡没寄过，这期除外。
读者资料	男，16岁，（联系地址不详，拜托不要只写在信封上好不好——某小编），325000

SLG 棒球模拟		
	游戏名	王牌投手 振臂高挥
	厂　商	MMV
	发售日及其它资料	●2007.12.13 ●1人 ●5040日元●256Mb

07 年度最佳棒球动画



在漫画和动画领域都获得超高好评的人气作品《王牌投手　振臂高挥》，年底前终于改编成游戏在掌机上登场了。漫画家通口朝从2003年开始在讲谈社的月刊杂志《afternoon》上连载这部棒球漫画，并获得2006年第十回手冢治虫文化赏的“新生赏”。改编的动画作品自2007年4月12日开始在东京广播公司热播，第一季共二十五集，已于10月底放映完结。以高中棒球部为舞台的羞涩主力投手三桥廉，和球队队员一起向着进军甲子园为最高目标而不断努力，挥洒青春汗水的故事由这里展开。

振臂高挥的你是最强的王牌投手



←所有的队员在球场集合，游戏中也会插入高素质的动画。

本作是以心理训练相关的体育心理学为重点，描写高中棒球部队员各人内心成长和感情起伏的漫画，可以说是一部新类型的棒球作品。主人公三桥廉在初中时代是祖父经营的群马三星学园棒球部的王牌投手，但同部队员认为他是因为关系而成为主力，所以养成极度自卑的性格，为了改变这个阴暗的回忆而转校到崎玉的西浦高中。毕业后，三桥家搬到其它地方，并进入当地的西浦高中读书。因为初中的阴影，三桥只是旁观着高中棒球部的种种活动，但这个高中的棒球部是个新成立的社团，因此他立即收到队内捕手阿部的邀请。阿部对他的投球赞赏有加，认为他具有超群的控球能力；然而比起这一点，阿部更欣赏三桥与投手这一位置相配的性格。随着其他角色球员的加入，西浦高中棒球部全员集结，开始前进。



→比赛的实际画面，所有角色以Q版的形象出现。



比赛结果取决于平日的训练

游戏把原作的精华部分提取出来，从晨练到傍晚训练，可以体验到棒球部一天的实际流程。三桥会和棒球部的同伴一起度过每一天，并且还可以通过和遇到的角色对话提升信赖度；而傍晚的训练则可以提升自身的状态，在练习方面是以挑战迷你游戏的形式提升能力的。比赛基本上是自动进行的，在比赛的特定情况下可以操纵主角移动，在投球的情况下根据下屏画面上九宫格里的光点和投球指示进行投球。因为操作简单，所以不会玩棒球游戏的人也不用担心。

COOLEST GADGETS

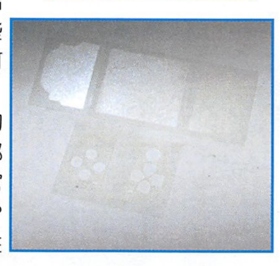
掌上周边街

这次所要为大家介绍的包都是价格相对便宜的，便宜的同时对PSP的整体保护性也很好，材质一般都是采用了尼绒等轻便材料制成，玩家们可以看看！

PSP-2000防污贴膜

厂商：GAMETECH
价格：500日元

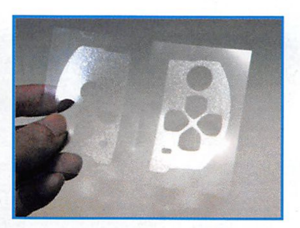
PSP-2000大部分颜色都采用了钢琴漆制造，所以很容易留下指纹。虽然硅胶保护套或是水晶壳可以防止这个问题，但是难免有些玩家不喜欢给自己的小P"穿衣服"。现在，有了这个防污贴膜就可以有效的解决这个恼人的问题。



这款贴膜一共分为5个部分，正面左侧的方向键和摇杆、右侧的△○□×、背面的左右两侧手握的部分和UMD舱。每个部分的形状都完美地贴合了PSP的构造，而且这款贴膜极薄，厚度在0.1mm以下(官方数据是0.08mm)。贴上后不仅看不出贴了东西，而且还会使PSP本体的光泽更亮一些。此外这款贴膜背面手握的两部分还有防滑性能，贴上后可以微微看出一些突起，玩家拿在手中完全可以放心。



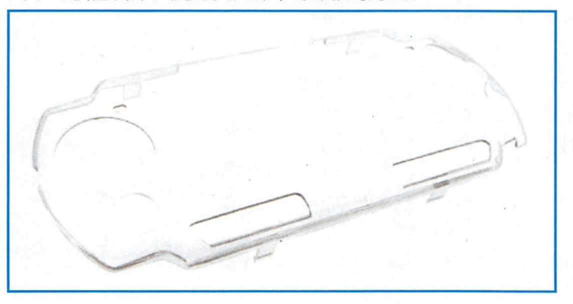




PSP-2000专用水晶壳

厂商：GAMETECH
价格：780日元
颜色：透明、透明蓝、透明黑

这款PSP-2000专用的水晶壳打破了以往的设计，只有PSP正面一部分。这款产品使用了新型的聚乙烯材料，对玩家的观看效果没有任何影响，这是之前的水晶壳类产品所不具备的。每一部分的按键都使用了开放性设计，使用以及拆卸时都极为方便。





赵云 我上不了边角拦的！
读者资料 男，17岁，北京市东城区东直门外26号院2区2单元602

PSP-2000软保护套

价格：1680日元
颜色：黑、透明、蓝、粉

这款保护套的侧面比较厚，但是正面相对较薄，特别是△○□×四个按键周围最薄，使用时非常方便。方向键和摇杆周围相对有些厚，不过方向键使用时影响不大，使用摇杆时大拇指比较容易碰到保护套，稍稍有些不便。



各个端子附近的硅胶比较厚，何以起到比较好的保护作用。侧面电源开关和记忆棒插口的硅胶最厚，与其说是用指尖操作还不如说是用指甲尖在操作。

另外这款保护套还有两个特别之处。一个是背面UMD舱的保护部分附带一个支架，玩家在观看影片或是视频文件的时候就不需要再捧着PSP了，放在桌子上就完全没问题，这个设计非常贴心。另外一个特别之处就是液晶保护屏。以往的硅胶保护套类产品对液晶屏幕的保护都不是很好，或者根本就没有保护。这款产品附带一个硬塑料制品的屏幕，可以卡保护套上防止PSP液晶屏磨损。

PSP-2000水晶壳

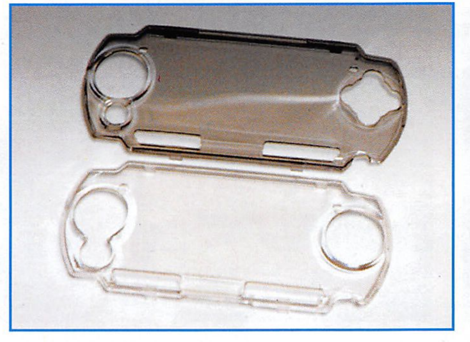
厂商：GAMETECH
价格：780日元
颜色：透明、透明蓝、透明黑

这类产品其实都是大同小异，没什么特别之处。这款产品和同类产品相比最大的不同之处就是按键周围的设计。



以往的水晶壳类产品方向键和摇杆的部分是连在一起的，这款产品则是分开的。此外△○□×四个按键周围不是圆圈型的空余，而是沿着按键的边缘进行设计的。

这类产品最大的好处就是可以比较好地保护液晶屏，但是隔着一层框看屏幕多少会有些影响。



PSP-2000贴膜

厂商：ASDEC
价格：各520日元

这款贴膜分为三个种类，分别是“光泽”，“防止反光”，“防指纹”。



由于PSP-2000屏幕的问题，以往的贴膜贴上后边缘都会出现气泡。很遗憾，这款贴膜也是这样。看来如果PSP-2000本身不进行改动的话，光靠贴膜是没有用了。

虽然这三款贴膜的类型各不相同，但是贴上后观察屏幕时差别并不大。不过仔细看还是会发现一些不同：光泽型透明度最好，而防指纹型有时会出现颗粒状画面。



刘尔强	别在乎别人对你的看法，打好自己的游戏就行了。
读者资料	男，15岁，四川省净县第二中学高一（20）班



任天堂在新一轮的主机之争推出了WII，WII的新颖的操作和充满创意的游戏给人留下了深刻的印象，同时也使WII获得了巨大的成功，而感应功能并非WII独享，NDS的周边厂商也没有错过商机，也许是受到WII的感应操作的启发，一款名为 DS Motion Card周边出现，迅速吸引了人们的眼球，这是一款搭载了感应识别技术的卡带，而我们也了解到这个充满创意的产品其实是国内的知名的NEO小组开发研制的。说到NEO小组，我们依然还记得NEO开发了第一款可以运行商业游戏的烧录卡，不过由于NEO公司属于墙内开花墙外香的公司，所以NEO公司的产品多在国外销售，而国内的玩家恐怕对NEO公司的了解并不多。但在国外NEO公司的影响力是很大的，每年NEO公司组织的自制软件比赛也是相当有水平的哦，不少优秀的软件都是在比赛中诞生的，相信关注自制软件的朋友都会了解的。而这次的MK6-Motion就是在DS Motion Card基础上改进而来的，除了感应功能外还兼有引导卡的功能。

包装延续传统

NEO的产品包装延续了传统的设计，采用了塑料包装，因为NEO的产品多在国外销售，所以MK6-Motion的包装上的介绍都是英文的，包装是用两层塑料包裹住卡带的在需要放置卡带的地方，做了处理，可以刚好放入MK6-Motion以及NEO3，背景用淡紫色做衬底，使得MK6-Motion看上去很稳重，背面是产品的功能介绍，总的来说MK6-Motion的包装简洁明了，可以看出厂商在节省成本上也很下功夫。



↑简约的包装，仍然是NEO小组的一贯风格！



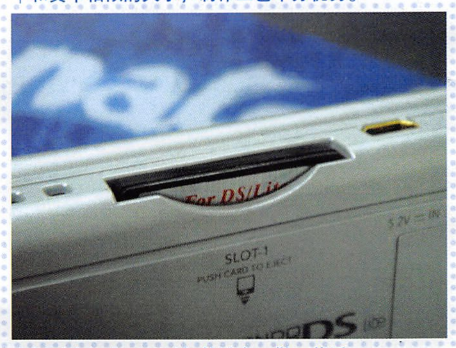


莫勋	现在在下正在高三补习班为未了的心愿努力拼搏中，所以几乎不接触游戏了。但是掌机迷还是会买的，紧张中需要放松。
读者资料	男，19岁，广东省广宁中学高三11班，526300

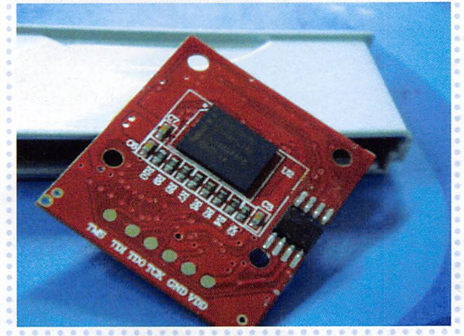
打开包装后MK6-Motion 就摆放在里面了，MK6-Motion 的做工很一般，卡带的整体颜色为黑色，不过由于用料的原因MK6-Motion的外壳颗粒感很重，卡带的背面很平坦没有做点缀，正面的贴纸使用了镭射贴纸，我们可以看到magick技术，MK6-Motion 是可以引导SLOT2烧录卡的，贴纸的左下方有个奇怪的标准，其实这个标志形象地描述出了感应功能的效果，正下方就是NEO小组的标志我们可以在NEO公司的相关产品上看到。MK6-Motion的大小是NDS正版卡大小插在NDSL上完美不突出。



↑和真卡相似的大小，制作工艺十分优秀。



↑插到主机上，可以与其融合，做工优秀。



↑电路板也是采用了优秀工艺制作。



↑主板正面可以看到主芯片，全靠这个东西。

拆开MK6-Motion 后会发现，电路设计很简洁，但我们没有发现感应装置，这是因为MK6-Motion 的原理是通过传感器把X,Y,Z轴和旋转的模拟量信号转换为数字信号，并实时返回给NDS。

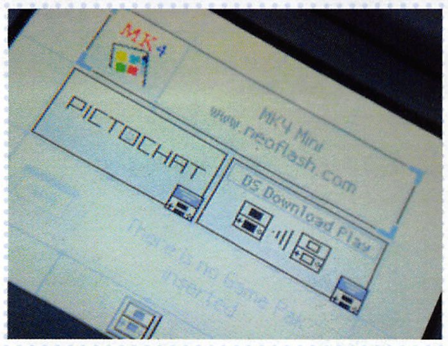


↑下端是用来游戏的记录，需要配合MK6使用。

和MK6-Motion 一起销售的NEO3 是一款slot2烧录卡，具有烧录商业游戏的功能，值得一提的是NEO3也是一款免转换ROM的烧录卡，直接把ROM复制到存储卡即可，不过国内已经是SLOT1免转换免刷机免引导的烧录卡当道了，所以NEO3的这些功能已经无法吸引我们的目光了。NEO3插在SLOT2上是会突出的，原因就是在卡带的外接存储卡的位置有一个弧形的突起。MK6-Motion是在DS Motion Card的基础上进行改进的产品，本身除了搭载了感应识别的功能外，还具有引导功能，MK6-Motion 本身并不是烧录卡无法运行商业游戏，因此在销售的时候是和NEO3搭配销售的，同时MK6-Motion 充当了NEO的引导卡还有保存存档的用途。

插好MK6-Motion 和NEO3之后我们看到NDS的系统界面显示了MK4 MINI的图标.启动后进入的是引导卡的管理界面，也可以L+R直接进入NEO3的菜单。

杨瑞	FF4DS期待汉化，汉化工作辛苦了，没有你们我们玩啥！
读者资料	男，19岁，辽宁省沈阳市铁西区揽军路4-2号 8-5-1，110021



↑将卡带插入后，开机后就能看到图标。

NEO3虽然具备运行商业游戏的功能，不过其兼容性和易用性都无法和现在的SLOT1烧录卡相提并论的，NEO3的特色之一就是可以DUMP卡带。这在烧录卡中也是不常见的功能。想要DUMP正版卡带，在NEO3的烧录菜单下按X，此时会切换到DUMP界面，屏幕提示INSERT NDS CARD这里就是让我们在SLOT1的卡槽插入正版卡带，放入要DUMP的正版卡带，NEO3会识别游戏的信息，之后按A就可以DUMP正版卡带了，NEO3的DUMP速度还不错DUMP口袋冲刺这个游戏，不到一分钟就DUMP好了。



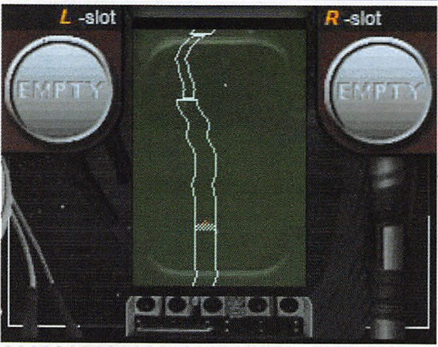
↑NEO3 DUMP游戏的速度还是不错的。

插上感应的翅膀

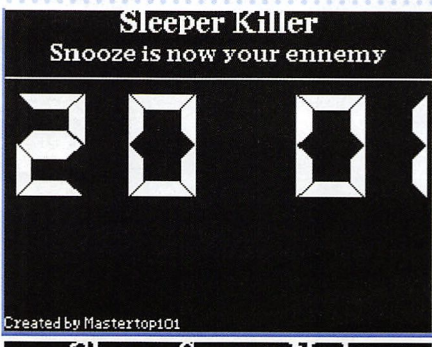
MK6-Motion 最独到之处就是搭载了感应功能，目前这一功能在一些自制游戏自制软件上，正如WII带来的全新体验一样，MK6-Motion所带来的乐趣也需要亲身感受到才可以了解。下面选取了一些有趣的软件和自制游戏进行介绍。11

反重力赛车 这是一款利用MK6-Motion感应功能的游戏，游戏出自国外软件达人之手，采用了3D的建模，因此画面的效果十分不错，在自制游戏中已经是很不错了，反重力赛车的系统借鉴了马里奥赛车的系统，在游戏中采用了上屏





↑自制软件的运行界面，总体来说还不错。

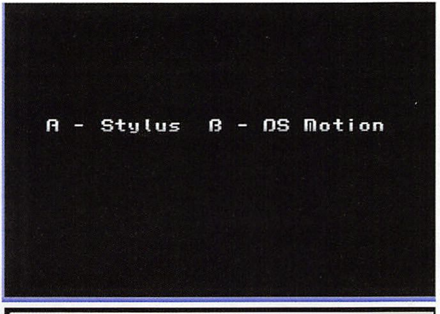


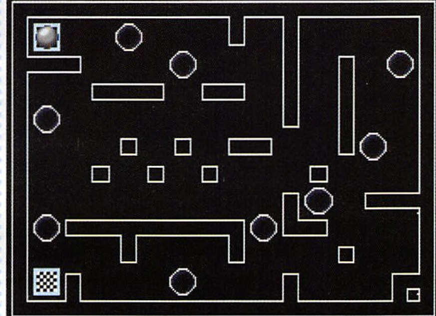
↑上图所展示的是时间画面，还是很明显的。

王恒	元旦快乐！
读者资料	男，24岁，天津市南开区烈士路平陆东里1-1-11，300110

幕显示游戏画面下屏幕显示地图的方式，在游戏过程中有带有? 的箱子，可以获得攻击其他赛车的武器，和瞬间加速的道具。得到的道具显示在下屏幕上，可以按L或者R来使用道具，MK6-Motion在有游戏中的作用是取代了十字键，你只需要对NDS进行移动就可以控制游戏中赛车的方向，MK6-Motion带来了全新的操作感觉。

懒虫杀手则是一款利用了MK6-Motion 性能的软件，相信不少朋友都有闹钟，而往往在闹钟响后，迅速关闭闹钟继续埋头睡觉，这款软件的独到之处就是利用了感应的功能，但你把闹钟设定为感应模式的时候，闹钟响起来用普通的方法是没有办法停止闹钟的，只有把NDS以顺时针或者逆时针转4圈以上，闹钟才会停止，相信任谁经过这么折腾都会精神了呢，这个懒虫杀手软件确实不错嘛。





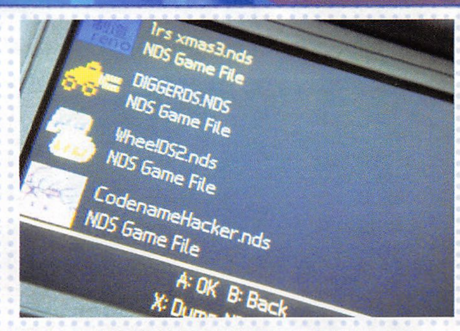
↑各种各样的图形汇集在一起

在进行NDS的游戏时是不是会考虑到存档转换与存储问题?现在的SLOT1烧录卡功能越发的完美，但是仍然有一个比较麻烦的问题，那就是不能够随便的备份游戏存档，现在好了由NEO小组推出的新时代NDS游戏存档MK6SAVE CART可以帮助你解决这个问题，下面我们就一起来看看它的使用方法!

新时代NDS游戏存档MK6SAVE CART的功能：

1、拥有与SLOT2端相同1:1的原大小尺寸。

2、NDS和NDSL全部支持，都可以进行使用。



3、使用支持了4k/64k/256k/512k/2m/4m eeprom的硬体储存，使用一些全新的引导模式来选择存档方式。

4、并不需要电池进行储存，游戏的存档数据可以保存50年以上。

5、支持neo2/3并且能够互相转换，同时为这MK6专门准备了全新的系统菜单2.0 。

6、建立在passme功能的基础上，附带的MK6slot1端可以直接进行开机，几乎完美包括当前的三免功能。

选择其中一种Slot2端的开机模式后，它就会自动加载"_boot_ds.nds这个NDS后缀的文件，是从SD或者TF卡中加载，如果不能够在你的SD/TF卡中找到这个文件的话，那么就会显示错误的信息，那么你就需要拷贝"_boot_ds.nds"这个文件到你SD/TF卡的根目录下，这个文件在MK6save提供的光盘中可以找到。

放入TF卡并且放入"_boot_ds.nds"后按下A键会进入系统菜单。

现在，你就能够进入全新的2.0菜单中并且运行它，你可以按x备份你原来nds的游戏存档到你的SD/TF卡中。

水印球这个游戏也利用到了MK6-Motion的感应功能，游戏中玩家要控制水印球，避开陷阱到达终点，说起来容易但在实际操作中确很不容易，由于应用了感应功能对小球进行控制，所以小球的方向很不容易把握，不过游戏乐趣也在于此。

看了这些介绍，我们对MK6-Motion 的感应功能有了一些了解，不过现在摆在MK6-Motion面前的最大问题就是软件支持不足，一些小的自制游戏无法满足玩家需要，而另一方面MK6-Motion的设计给自制软件爱好者提供了展现自己技术和想象的空间。如果MK6-Motion能有更多的软件支持相信会赢得更多的赞誉的。

■文/Ndsbbs评测组 ffsky



口袋新闻

【动画】说起神奇宝贝动画，重头戏当属一年一度的剧场版。国内的神奇宝贝迷们连剧场版第10弹都还没观赏过，第11弹剧场版《ギラティナと冰空の花束》（中文暂译：基拉帝纳与冰空的花束）却已经在日本重磅出击。打着“神与神之间的战斗尚未休止”的极具冲击性的口号，配合着帝牙卢卡、帕路奇亚、基拉帝纳（暂）以及雷吉基加斯（暂）之间的大乱斗的华丽海报，着实让人万分期待。按照惯例，本部剧场版也预定在08年暑假公映，具体日期为2008年7月19日，有条件去日本的朋友千万不要错过现场哦。

同样以“神的战斗”为看点的第10弹剧场版《ディアルガVSパルキアVSダークライ》（中文暂译：帝牙卢卡VS帕路奇亚VS达库莱伊），也早早放出了在2007年12月21日发售DVD的消息。售价为4179日元。

至于TV版动画《神奇宝贝 钻石&珍珠》，官方也放出了将于2008年1月11日以及17日播放的62、63话标题：《メイドカフェのミルタンク！》（暂译：女仆咖啡店的大奶罐！）、《ウリムートリオと汤けむりバトル!!》（暂译：小山猪三只组与温泉蒸气对战!!）。总感觉离神奥地方第三道馆战还很遥远……就让我们默默等待吧。

【游戏】说起游戏，最近炒得沸沸扬扬的当属Wii上的非正统游戏《ポケモンスナップ》（神奇宝贝快照）啦。曾在N64上就有不俗表现的《神奇宝贝快照》，终于在Wii上登陆了。与N64版不同的是，Wii版让你可以在游戏中保存自己喜欢的照片，发送到Wii message board（Wii交流板）上与朋友们分享。



再来说说正统的NDS游戏《神奇宝贝 钻石·珍珠》。在最近最强神奇宝贝评选活动中，选出了水系的强者——美纳斯。

等级：Lv50
手持绝招：祈雨、自我复原、水炮、急冻光线
手持道具：炎玉
宝贝球：珍贵球（游戏中无法正常获得）。

在12月15日—1月14日之间拿着NDS或者NDSL去指定店内领取就能得到它。当然，只有在日本才能参加。之前在11月15日—11月30日以及12月1日—12月14日，官方分别赠送了电击兽和鸭嘴火龙的进化形，电气系的电击魔兽和炎系的爆炎火龙（暂）作为这两个系别的最强神奇宝贝。

【漫画】因剧情精彩对战激烈而深受广大读者喜欢的漫画《神奇宝贝特别篇》将于12月25日发售第28卷。故事紧接27卷内容，继续讲述“对战开拓区篇”的故事。而更让人振奋的是，此次收录的内容，部分可是只在《Pokemon Wonderland Vol.9》上连载的哦。“火红叶绿篇”故事完结时，编剧日下给我们留下了一个悬念：变成石像的小智、小茂、小蓝以及小黄等人的命运会如何？紧跟着“火红叶绿篇”，“对战开拓区篇”也马上宣告第一部完结。其实是这两条故事线合并成了一条，在《Pokemon Wonderland Vol.9》上一口气连载了64页。到“对战开拓区篇”为止的10位图鉴训练家全部集结！吉拉祈的出现！！就让我们期待特别篇的精彩呈献吧！

文/乐言

口袋百科 十诫(3)

什么是属性联防呢？我不敢下什么准确的定义，通常来说好多好用的pm都有致命的弱点，暴鲤龙在于电，600龙在于冰、磁怪在于地，不胜枚举，然而这些pm各自有各自的特点，为了一些战术我们不得不用，经常会围绕他们组起队来，这时候我们必须也至少是要找一只pm来帮助防住弱点，最好是属性互补，如果觉得操作困难可以两只、两只的互补，技术稍微居高一些的朋友甚至可以整队、整队的联防。传统的联防有电灯鱼沼王、暴鲤龙卡比（这个……）、核果水怪、菊石蝎子、妙蛙花大水怪等等，dp出来后新的联防组合也将层出不穷，比方说木乃伊龙蝎天蝎。是个好兆头……多说无益，大家自己在实战中慢慢体会吧。

要组一支队伍并不需要天才的火花，也不需要多么惊天动地的难产，但是基础知识是一定要熟悉的，否则面对将近500只pm你会觉得无从下手。通常组一个队需要先确定思路——哪怕是恶搞队也要恶搞的有理有据——然后就开始筛选pm了。我认为组队必备的基础知识并不算多，你不需要知道怎样生蛋怎样学招，也不需要知道招式机从哪里得，也不需要更多更复杂的事情，甚至连招数表都不用背，只要有一个好图鉴。要考虑的东西其实很简单，无非是属性相克（不是我鄙视读者的能力啊……）、常用pm的功能以及攻防、常用技能效果、一些好用的效果及其pm、能力/伤害计算公式（纯属为理派提供，搏派无视）、常见队伍类型（由此才能衍生自己的队伍嘛……），再要求高些这里也没必要涉及了。

有时候即使你组队的思路很明确，也会犯一些低级错误——我说的错误没有低级到配了强化招又带了个黑雾、努力加的速度结果道具是黑铁球——主要是一些自相矛盾的问题，或许不是什么大毛病，但直接关乎胜败。所以组队的时候一定要仔细，仔细，再仔细！实在不行就操作几把，在实践中优化自己的队伍。

以上说的东西虽然不是废话，但还不够形象，为了具体说明以上论述的几点，我特地搜出来个新手组的队伍，就具体问题具体分析吧……（如有雷同，并非巧合——应当不算侵犯版权吧——其实我更关心的是被我借鉴了言论的高手会不会杀将过来，应该不会吧——大家都知道我邪恶，哦呵呵……）

这是只RS时期的队伍，即便放到现在用作新手教科书应该没啥问题，挺有参考意义的。



改队前

水精灵 (M) @ 剩饭剩菜
Trait：蓄水特性
EVs：252HP/6Def/252SDef
Calm性格(+SDef,–Atk)
– 冷冻光
– 黑雾
– 冲浪
– 许愿

双灯鱼 (F) @ 剩饭剩菜
Trait：发光特性
EVs：252HP/252SAtk/6SDef
Calm性格(+SDef,–Atk)
– 睡眠
– 冲浪
– 十万伏特
– 怪异光

蜻蜓龙 (F) @ 剩饭剩菜
Trait：浮游特性
EVs：6HP/252Atk/252Spd
Adamant性格(+Atk,–SAtk)
– 地震
– 火焰放射
– 岩崩
– 觉醒虫

卡比兽 (M) @ 剩饭剩菜
Trait：厚脂肪
EVs：252HP/252Atk/4Def
Adamant性格(+Atk,–SAtk)
– 报恩
– 影球
– 睡觉
– 地震

木乃伊 (M) @ 剩饭剩菜
Trait：压力特性
EVs：252HP/252Atk/4Spd
Sassy性格(+SDef,–Spd)
– 保护
– 痛苦平分
– 黑夜魔影
– 鬼火

盔甲鸟 (F) @ 剩饭剩菜
Trait：锐利目光特性
EVs：252HP/252Def/6SDef
Impish性格(+Def,–SAtk)
– 钻孔啄
– 睡觉
– 撒菱
– 吼叫

修改后

水精灵 (M) @ 剩饭剩菜	蜻蜓龙 (F) @ 剩饭剩菜	木乃伊 (M) @ 剩饭剩菜
Trait：蓄水特性 EVs：196HP/176Def/128Spd/8SDef Calm性格(+SDef,–Atk) – 接力棒 – 替身 – 冲浪 – 许愿	Trait：浮游特性 EVs：240HP/16Atk/252Spd Impish性格(+Def,–SAtk) – 地震 – 火焰放射 – 替身 – 剧毒	Trait：压力特性 EVs：252HP/252Atk/4Spd Adamant性格(+Atk,–SAtk) – 气合拳 – 睡眠 – 影子球 – 鬼火

肯泰罗 (M) @ 专爱头巾	双灯鱼 (F) @ 剩饭剩菜	核果兽 (F) @ 剩饭剩菜
Trait：威吓特性 EVs：40HP/216Atk/252Spd Jolly性格(+Spd,–SAtk) – 地震 – 觉醒力量 [Ghost] – 钢之尾 – 报恩	Trait：蓄电特性 EVs：252HP/4Spd/100SAtk/152SDef Calm性格(+SDef,–Atk) – 睡眠 – 冲浪 – 十万伏特 – 剧毒	Trait：坚硬特性 EVs：252HP/136Atk/84Def/20Spd/16SDef Impish性格(+Def,–SAtk) – 地震 – 大爆炸 – 高速旋转 – 撒菱

修改前，水精灵纯粹作为盾牌来使用，许愿的操作感不够，容易被异常打乱节奏。况且这样的配招除了能使用黑雾外，实用性还不如女皇蛇。修改后水精灵作为这个队伍的恢复型队医，替身接力也能为队友创造机会。努力分配比较有性格，速度到198这个速度级，招数方面比较常规，但是或许会比较惧怕挑拨。

之前的蜻蜓龙是比较纯粹的攻击手，不过很可惜，它对于比赛的控制比较没有什么办法。修改之后的蜻蜓龙更像是耐久干扰型而不是常规的地震强攻，高速度配合火毒地的组合技能使用能在心理上给对手以压力。木乃伊从特殊耐久转换为超越常规的物攻型，鬼火也能间接增加物理耐久，比较新颖的努力分配，主要原因是因为队伍的特殊耐久相对来说够用，自身的耐久也比较高。而且这么分配努力对付起海星土偶等优势也会相对大一些。卡比兽无庸置疑的强大，但是考虑到全队特殊耐久方面比较充足而攻击方面缺乏速度感，因此用肯太罗来替换，当然为了防异常也可以用布鲁皇来替换，这要看个人喜好了。肯牛是这支队伍的主要物理伤害输出，中后期清场能起到不少作用，而且没有像常规的队伍一样先发也很容易使对手放松对物盾的保护，使得后期的清场工作更为有利；布鲁则是攻击手与医生的结合体，努力重视耐久，可少加些攻击，报恩地震影子球等技能的合理搭配也会有很好的效果。在这里我们要知道，在实战当中卡比的厚脂肪特性比起免疫特性的意义要差了些，所以对于使用卡比的新手还是建议使用免疫特性。队伍中的电灯鱼则是主要的特殊输出，同时也是队伍里的特殊盾牌。在队伍里防雷精灵，海星等有突出贡献。海量的生命值，即使是觉醒草也仅仅只打掉1/4。把怪异光改为巨毒也是为了能更好地削弱对手的战斗力。果子则是物盾兼工兵。比较标准的配招也相当有破坏力，必要的时候借助大爆炸来拼掉难以解决的对手是种不错的办法。但是，遇到鬼系比较麻烦，也很容易被对方抓机会上耿鬼火龙等精灵来实施有威胁性的进攻。它比钢鸟优秀的地方自然是抗性，当然它在撒钉子的同时还能够扫钉子，这是钢鸟做不到的，不过果子没有破强化技能。

纵观全队，组成厚道，没有特别热门的精灵，攻击力方面比较弱，但是依靠巨毒的消耗也能造成不小的伤害。不过，因为果子除了水精灵无私的许愿外没有恢复手段，比较容易被强攻下来。这支队伍虽然乍一眼看去联防比较不错，能防御住比较常见的攻击。但是在防御死角方面，对付晴天没有太多的抵抗力，晴天的几个特攻手基本上没有防御手段。另外就是这队伍没有队医，中了异常比较累。当然还有双电战术，双格斗战术，强化战术，接力战术等都没有办法很好的抑制。所以新手们一定要注意在组队时候尽可能照顾到多的防御死角。还有记得特性一定要看清楚，性格、努力等都必须仔细检查。

文/星痕、不可思议メ猫



赵玉斌	《口袋妖怪》等待我的到来，我已经要买下NDS，来进行下一个新的挑战。
读者资料	男 18岁 北京市通州区张家湾镇姚辛庄 101113

口袋妖怪十二生肖(B)



虎

主要成员：电击狂兽，雷公，炎帝，雷电狮，猫老大，优雅猫，素立拍，变隐龙（壁虎），“虎”地，“虎”说树。

写这篇文章之前我想到过人手不足的问题，但没想到这个问题会来得那么快。把二级神兽都拉进去了都凑不足半数，最终只好将老本家搬出来救急——反正老虎也不过是一只大猫而已。至于战术，由于两位2级神兽的强力加盟单兵还是很强大的，但整体则是一盘散沙，不但4只怕地面，还没一只抗地震或者皮硬一点的。不知道老虎跟电到底有什么渊源，以至于老任如此摧残它们，为数不多的电系大多都是四只脚的……也就让电击兽跟雷电狮克钢鸟跟水君，炎帝/雷公找机会替身＋冥想/剧毒，猫老大高速催眠跟干扰，优雅猫趁别人睡着时上来摇铃，素立拍当下特防盾＋许愿还是能封住不少特攻手的。实在不甘心的朋友可以用下最后几只“虎”，不过始终没有对付地震的良方所以发展空间有限。难道老虎真的像现实中的那样走到了濒临灭绝的边缘?

华丽指数：🔥🔥　**实力指数：**🔥🔥

核心：雷公　**天敌：**水狗



兔

主要成员：胖可丁，杀手兔，正电兔，负电兔，兔女郎，月精灵，相扑兔。

感谢国内的蹩脚翻译，让我还算顺利地凑齐了6只兔子还有剩。兔子也是初级消费者，别人的口中餐，所以我发现它们双打普遍比单挑强。双打方面两电兔是名义上的第一搭档，特性＋帮手确实能吓跑不少PM——虽然说一发地震就能让它们一起FAINTED，单打实在没有用它们的心情。兔女郎号称DP第一道具中介人，还会高速移动、接力、下马威、鼓掌，辅助当然没问题，镜反与魔法外衣也让它婀娜的身姿看起来更危险。月精灵就是典型的自身小于1，1＋1却大于2那种类型，视队伍需要可以担任任何盾牌。相扑兔虽然最像个正经的物攻手，其实也有帮手。而杀手兔就是隐藏在兔群中的狐狸，剑舞＋挣扎可以威胁到一切非钢岩鬼的PM——主题队很需要这种扭转乾坤的核心。至于胖可丁，在用来唱唱歌为杀手兔无伤害上场后，就洗洗煮了吃吧。

华丽指数：　**实力指数：**

文/sspass

52句PM告诉我们的人生道理

1、**壶壶：**不需要多么出众，而需学会坚强的忍耐。
2、**鲤鱼王：**是金子总是会发光的，未来我会更强。
3、**宝贝龙：**坚持自己的梦想，总有一天我会飞翔蓝天。
4、**吉利蛋,大奶罐：**不要去争名逐利，而是默默地做贡献。
5、**电龙：**再亮一点，照亮那前方的灯塔，为在黑暗中迷失的人指明方向。
6、**太阳花：**人们之间需要天真无邪阳光般的微笑。
7、**百变怪：**万物都是善变的。
8、**顿甲茧，铁壳昆，甲壳蛹 铁甲蛹：**沉睡的等待，只为那一刻的绽放。
9、**幕下力士：**平日的积攒是在不知不觉中让人变化的。
10、**傲骨燕（验证徐悲鸿的一句话）：**人不可有傲气，但不可无傲骨。
11、**肯太罗：**一起快乐的奔跑，展现自由的魅力。
12、**正点拍拍和负电拍拍：**团结合作，让我们不被强者打败。
13、**果然翁：**做事不能一味的模仿，那样永远慢他人一步。
14、**暴音怪：**大声不代表别人听从你，小声不一定是别人不认定你。
15、**天气小子：**不同的环境，要作出不同的应对方法。
16、**水箭龟：**真正的高手，应学会深藏不露。
17、**依布的5种进化：**不同的方法会得到不同的结果。
18、**嘟嘟利：**也许统帅者不只一个，但是最重要的是要求同存异。
19、**图图犬：**事物不需要浓妆艳抹，有时只需轻轻一笔。
20、**3D龙：**不停地转化思路，让我找到成功之路。
21、**美丽花：**人要朝着光明、正义的太阳舞蹈。
22、**大嘴鸥：**信念与希望让我们在天空中放飞。
23、**朝北鼻：**做人需要坚守不变的原则。
24、**吸盘魔偶：**良好的人与人之间的关系不应该有“光墙”
25、**请假王：**懒惰会让我错失良机。
26、**科波朗：**花拳绣腿的目的是那最重要的一击。
27、**三合一磁怪：**更强的力量，需要更好、更紧密的团结与合作。
28、**未知图腾：**每个人小小的一点力量，汇集起来就是不可战胜的。
29、**大黄鱼：**生活与机遇同在。
30、**妙蛙种子、草、花：**在不知不觉中，只为等待那花朵的展开。
31、**小火龙，火恐龙，喷火龙：**变化的是外表，不变的是那希望的火焰。
32、**爱心鱼：**爱心在外表是可爱，在行动上叫温暖。

文/bby6

孙学晖	游戏使我的生活变得更精彩！
读者资料	男 17岁 山东省莱西市第一中学（南校）高一5班 266600



责编/暗凌
文/chinagba 一捏黄土

与动物们共建的小岛

说到小岛这一作，男女主角骑着牛、抱着羊，在一群动物的簇拥中来到我们身边的画面一定浮现在眼前了吧。荒芜的小岛，空旷的牧场，要想迅速的发展起来，可离不开主角的这一群旧雨新知。这期就开始说说牧场系列的老朋友——动物。



与以往诸多作品不同，本作中的主角初期无法饲养任何动物，即使是例行的狗——这一经典宠物也没有。细心的玩家也许在开垦了森林场景后会发现可怜的小狗正在森林中游荡，无人喂养，想抱回来却苦于游戏限制而空叹。望着空空如也的宠物小屋，该去哪里寻找属于自己的动物们呢？

首先说一说饲养动物们的条件。必不可少的是动物们的居住地，除了宠物小屋初期已经获得外，鸡小屋和牛羊小屋均需要请增筑的大工师傅帮忙建造。大工ゴラン于第一年春11日可以登场，他的技术好到只需要一天就可以完成主角所委托的增筑请求，但与之相应的价格也相当不菲，且出货箱、饲料箱、孵化箱、妊娠处以及堆放饲料的放置场均需要另外增筑，可谓有史以来头号JS。

	增筑项目	所需资材(本)	所需费用（G）	
			不含材料	含材料
鸡小屋	修建鸡小屋	200	10000	20000
	增大（1回）	400	5000	20000
	增大（2回）	1200	20000	70000
	增加饲料箱	100	500	5000
	增加孵化箱	200	500	10000
	放置场增大(1回)	1000	5000	50000
	放置场增大(2回)	3000	30000	170000
	设置出货箱	200	1000	10000
牛羊小屋	修建牛羊小屋	200	12000	22000
	增大（1回）	500	7000	30000
	增大（2回）	2000	30000	125000
	增加饲料箱	100	500	5000
	增加妊娠处	200	500	10000
	放置场增大(1回)	1500	7000	80000
	放置场增大(2回)	4500	50000	270000
	设置出货箱	200	1000	10000
宠物小屋	放置场增大(1回)	1000	5000	50000
	放置场增大(2回)	3000	30000	170000
	设置出货箱	200	1000	10000


图1


图2

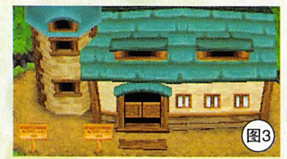

图3

图1、宠物小屋。
图2、鸡小屋。
图3、牛羊小屋。

有了居住的条件，那么如何获得居住的动物们呢？宠物和牲畜的获得方法是不同的，宠物主要通过事件得到，而牲畜则是达到一定条件

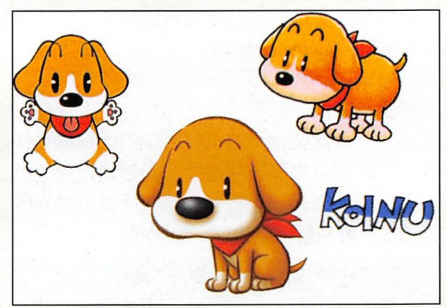
后从牛羊牧场购买。牛羊牧场于第一年春12日登场，位于街1区域的东侧，经营者为マセル与ジュリア母女。

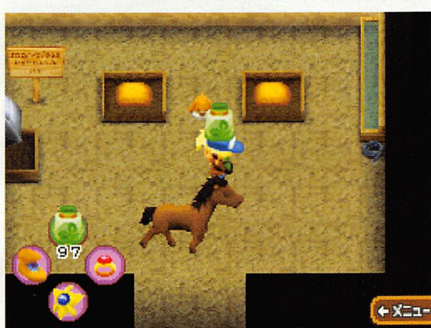
狗

登场条件：マセル好感度5000以上，已经饲养了至少一只动物

天气要求：小雨、雨、雪

徒步前往森林区域时触发野狗追逐的事件，主角及マセル救下小狗后，由于不希望小狗再受到天气以及野狗的威胁而决定收留它。理所当然的，这个艰巨而光荣的任务落到了我们的主角身上，不要忘记给狗狗购买宠物饲料哦。由于宠物饲料无法自制，所以マセル此举可谓一石二鸟……





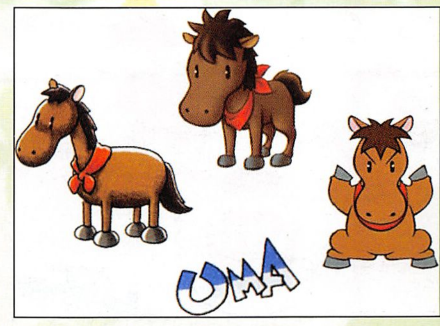
▲宠物也是需要饲料的。

马

登场条件：チェン好感度5000以上

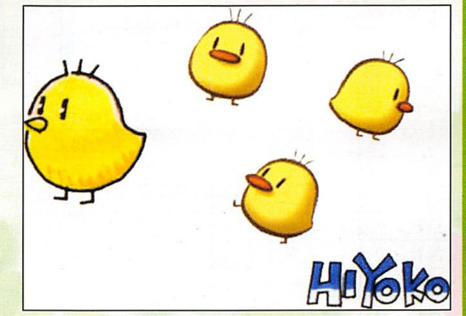
时间要求：早晨11点以前

基本都是起床出门时触发该事件，行商人父子チェン以及チャーリ一带着这匹马来拜访主角，希望主角能代为饲养，当然不会拒绝咯。牧场的老玩家们都一定很清楚马的优点：可骑乘、可作为移动出货箱……与狗相同，马也是需要购买宠物饲料的。

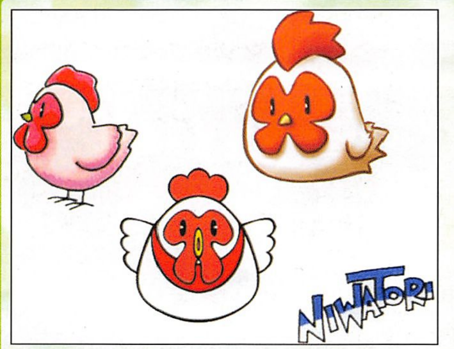


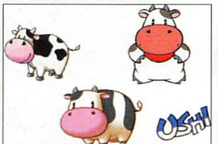
本作可饲养的牲畜种类较少，仅有牛、羊、鸡三种。牛和鸡初期即可在牛羊牧场中购买到，而羊则需要畜牧类NPC登场3人以上方可购买。牛和羊刚买回来时是子牛、子羊状态，子牛需要18日方可长成大牛，而子羊需要16日，只有长大的牛和羊才能出产动物产品。购买动物的同时不要忘记购买相应的动物工具，迅速提升动物们的好感度才可以获得更高质量的产品。

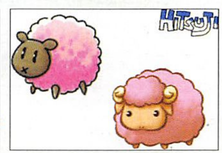
名称	中文名	价格	备注
とりのエサ	鸡饲料	10G	鸡、小鸡的饲料
飼い叶	牧草	20G	牛、羊的饲料
ペットのエサ	宠物饲料	10G	马、狗的饲料
动物の药	动物的药	1000G	治疗生病的动物
牛のタネ	牛种	3500G	使母牛怀孕的种苗
羊のタネ	羊种	3000G	使母羊怀孕的种苗
ベル	铃铛	500G	召集动物用的铃铛
ブラシ	刷子	1000G	给马、牛、羊刷洗的刷子
乳しぼり器	挤奶器	1000G	挤牛奶用的机器
毛がりばさみ	剪刀	1000G	剪羊毛用的机器
鸡を买う	买鸡	1500G	
鸡を壳う	卖鸡		根据鸡的爱心度和名次定价
牛を买う	买牛	5000G	
牛を壳う	卖牛		根据牛的爱心度和名次定价
羊を买う	买羊	4000G	
羊を壳う	卖羊		根据羊的爱心度和名次定价



动物的照料方法本作并没有什么创新之处，因此不加以赘述。观察动物的各项数值，本作的动物有两个评价参数：好感度以及压力值。动物的好感度最大值变为1000，随着主角的照料程







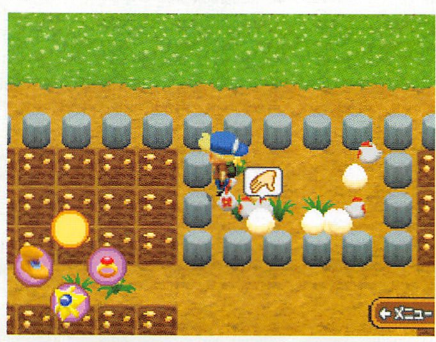
度而增加或减少，看似很难提升到10心，但由于“すてき”的引入，所以本作在动物的好感度上有着简便的升级方法：多多装备黄色すてき。

而压力值是本作新引入的概念，如果好好的照顾动物，那么动物的压力值就为0，而如果雨雪天放牧、忘记喂食或被攻击的话，压力值则会以不同程度的速度上升。压力值表现为动物心数下方的进度条，进度条过高时，即压力过高，动物会不高兴，不能产出动物产品，而进

增加方法	对象	好感度及清洁度的变化
刷毛	牛、羊、马	好感+3，压力-5
对话	牛、羊	好感+1
抱起	鸡、狗	好感+1
摇铃	牛、羊、马、狗	好感+1
骑乘	马	好感+1
挤奶	牛	好感+1
剪毛	羊	好感+3
抚摸游戏	所有动物	好感+0～10,压力-0～10
挤奶游戏	牛	好感+0～10,压力-0～10
剪毛游戏	羊	好感+0～10,压力-0～10

度条一旦满格，动物们就会生病，需要购买动物的药进行医治哦。

与以往相同，放牧可以影响动物的好感度，同时也可以舒缓动物们的压力，本作中所有动物均可放牧，放牧的时候要注意是否有足够的牧草作为饲料哦，否则即使放牧再久动物也会因为没有食物而压力增加、好感降低。放牧要注意天气，本作中只有晴天和多云的天气适合放牧，其他天气放牧都会降低动物的好感度。深夜到来之前，最好将动物们赶回自己的小屋或者检查栅栏是否坚固，否则很容易被野狗袭击哦。也许有的玩家会提出：台风暴雪天主角无法出门，那么如何照料动物们呢？本作的天气是无法改变的，但如果您的小屋尚未住满，那么这里有一个很好的方法能预防动物们由于缺乏食物而导致的压力增加。每只动物每天只会吃一格饲料，那么假如玩家的小屋中有多余的饲料格，在前一天将所有饲料格均放上饲料，那么第二天这些剩下的饲料格中的饲料就会作为下一天的食物而被保留了。但若是连续的暴风雪，饲料格又不足够多的时候可就没有别的办法了，准备好药材为它们治病吧。



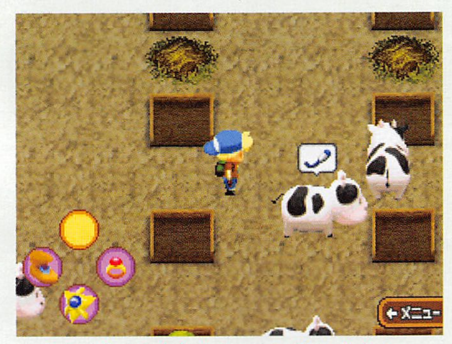
▲放牧可以额外增加好感度。

天气	好感、压力变化
晴	每小时好感+0.2，压力-2
多云	每小时好感+0.1，压力-1
雨雪	4小时以上好感-2,之后每小时好感-1,压力+1
台风暴雪	好感度-10，压力+30

除了晴天放牧可以减少动物的压力，同样活用すてき也可以迅速降低压力，即在刷子上装备橙色すてき。由于当动物有一定压力时是无法产出与平时一样品质的动物产品的，压力时的产品比平时要降低一格的品质，所以在收获动物产品前，推荐先进行照料（当然要在刷子上多多的装备橙色すてき），或先行放牧，待

压力降低后再行收获。

说起触摸手套，牧场的老玩家们一定不会陌生，在精灵驿站一作中它作为与动物们进行互动的媒介而存在，而在符文工厂中则是作为捕获怪兽的工具，那么本作中它又将发挥怎样的作用呢？本作中触摸手套并没有确实的存在，但通过另一个形式而出现，那就是随机出现的动物符号。每天早晨，这些符号随机出现在动物们的头顶，并代表着不同的含义：手的符号代表着可以进行触摸小游戏，挤奶器表示可以玩挤奶游戏，剪刀符号表示可以玩剪羊毛小游戏。



▲牛头顶出现这个标志就可以玩挤奶游戏咯。

触摸小游戏每天以15%的几率出现，游戏方法与精灵驿站中类似，玩家用触控笔在下屏迅速的抚摸动物即可。动物的满意度分为三个阶段：微笑、脸红、闭眼。虽然玩家可以随时点击右下的“终了”结束该游戏，但如果完成了以上三个阶段使得游戏自动结束，所增加的动物好感度最高，动物们会很开心地跳起来哦。可以进行此游戏的动物：狗、马、鸡、牛、羊。

挤奶小游戏只有牛才可以进行，每天的几率也是15%，持挤奶器对准有该符号的牛使用即可触发。游戏的操作方法不再是反复的划动屏幕咯，而是变为节拍式的点击按钮。游戏开始后下方的小三角会来回滚动，当经过S、M、L三个框时按下右下的爪爪按钮即可，S为少量增加，M为中等，而L可以大大地增加牛奶瓶中的牛奶哦，但若小三角的指向不在此三个框内则会减少不少牛奶量。上方的五线谱代表游戏时间，所有音符消失后，游戏结束，根据牛奶瓶中的牛奶量决定牛奶的等级，即使是刚刚长大的好感度不太高的奶牛也可以通过这个游戏获得高级牛奶哦。可以进行此游戏的动物：成年牛。

剪羊毛小游戏同样只有成年羊才可以进行，但几率较高，为60%，所以一天之内所有羊都可以进行该游戏也是可能的，但如果羊羊们重叠在一起可不会触发该游戏哦，所以游戏前请先将羊群分离。持剪刀对准有该符号的羊使用即可开始该游戏，游戏的目的是从奔走的羊身上剪取羊毛。从四面八方奔走的羊身上剪到毛并非一件容易的事情，幸得羊只会直线行动，所以当羊出现在下屏时，顺着它的线路剪下去吧，在时限内让上屏的羊毛逐步的堆积起来（约点中25次），游戏结束后根据剪得的羊毛量决定羊毛的等级。可以进行此游戏的动物：成年且羊毛齐全的羊。

小提示：进行收获小游戏前，记得帮工具装备上橙色すてき，就可以翻倍获取高等级动物产品了。不过能够改造工具的チャーリー9点以后就离开店里了哦，所以改造要趁早。

本作关于动物养殖有一个小bug存在，那就是“消失在黑暗中的动物”。目前触发原因不明，但早晨起床后有一定几率会出现某只动物被卡在小屋外侧的黑色区域内的bug。一旦触发该bug，动物就被关在黑暗中了，无法进行刷毛、收获等操作，但喂养还是必要的，所以如果还想饲养它要记得在饲料槽中放置饲料哦。目前无解救的方法，如果不小心动物被关且已经存档的话，那么去牛羊牧场将它卖掉吧，忍痛割爱……





营地新闻中心

每期都有新的消息，真是非常不错啊。下面让我们好好看一下。

CAPCOM放了一段PSP专用的《MHP2G》宣传片下载。这段宣传片里有一些让玩家们关心的新情报。

首先是随从猫，在影像开始的时候，随从猫扔了一个小桶炸弹给大怪鸟，但爆弹爆炸的时候，从范围来看怎么都像大爆弹……而猎人只能在一边看着，莫非猎人除了怪物外又多了一个敌人？



怪物里增加了亚种，盾蟹的亚种身上是紫色的，顶着角龙的头骨，这个在以前的报道中就说过了。这次看到的亚种是镰蟹的，镰蟹的亚种是红色的，背后的头壳是黑凯龙的，这一点跟盾蟹也是相似的，亚种背亚种的头壳。此外，影像中还看到了桃毛兽的亚种，毛色是青色的，牙兽种在经历了《MH2》《MHP2》《MHF》后，首次出现了亚种，不知道雪狮子和金狮子的亚种会不会出现，我个人感觉是很有希望。

在影像里，黑狼鸟和电龙也出现了新的招式。黑狼鸟增加的招式是用跳跃嘴啄地，右边啄一下，然后左边再啄一下。电龙增加了全身放电然后在地上冲一下，攻击力方面应该不低，想想《MHP2》里放电飞扑就知道了。

最后迅龙还打了两下，看起来也不算难，不知道能不能达到像制作人所说的那种难度。

从增加亚种这方面来看，《MHF》中的怪物加入的可能性基本是渺茫了，但《MHP2G》绝对会有很多可玩的东西，不必太在意。

新情报中随从猫的系统也逐渐详细了。可以从老婆婆那里雇到随从猫，随从猫的参数有：等级、攻击力、防御力、亲密度、毛色、性格、攻击系统、攻击倾向。随从猫和厨师猫之间也可以进行转职，对随从猫可以进行5种训练。随从猫的行动可以直接用手中的武器攻击，还可以吹笛子，再有就是投掷爆弹，体力少的时候还可以潜到地中回复体力。

最后一个情报就是大连续狩猎了，大连续狩猎是在一个地图中连续打不同的大型怪物。打倒的怪物身上不会剥到素材，只能剥到回复用品。在任务通过后会得到报酬素材，好的素材也可能从这里面获得，但任务失败不会得到任何报酬，从任务中退出也不会得到任何报酬。关于上面两条消息，请关注以后的新作报道吧。



曹浩亮	游戏公司真长策，赚得荷包尽钞票。
读者资料	男，17岁，浙江平湖市徐隶镇华丰村

狩人小说——猎人,伙伴

光？有光！

清幽的月光犹如瀑布般从头顶的天窗倾泻而下，落地开满金黄的水花，夹带着晶莹的微亮，撒遍世界的每一个角落。斜插在身旁的细长太刀，鲜血凝结成血珠滚落，在灼热的地面蒸发成白雾，留下挥之不去的印记，红得发黑。

呵，那是光……

不会是极乐世界的光吧？

天使会吹奏喇叭，

为什么是喇叭呢？

啊啊，可真难听，好刺耳；

不过，如果是喇叭似乎还好些，

那声音犹如一片砂纸摩擦着锅底，

毛骨悚然的声音在心中徐徐蔓延。

然而，因为这讨厌的声音，我撑开了沉重的眼皮。我的脸正贴在粗糙的地面，就在一分钟前，我非常得意地劈开了一头黄速龙的脑袋，正欲摆开姿势违背自己形象装酷深沉地大骂“任务完成”的当口，非常符合这个残酷世界观的事情便毫无预兆地发生了。

很显然，当头皮突然间不自然地发烫的时候，我的条件反射就已经将那因为惊吓而差点站以待毙的双腿拖向另一头，不过看样子还是晚了点，当我发现地面自己翻起来揍我的脸，并且将那一边的脸擦掉一层皮的时候，晕厥的感觉就比甜腻的血腥味更迅速地占领了我的全身。

此时传来那个摇滚乐手犹如听到有人对他的演奏报以热烈掌声似的难以置信的尖叫。

“炎王龙！”

他站在不远处，张大着嘴巴注视着我躺倒的方向，即使如此，他还是拿着他那把明明叫做狩猎笛却跟笛子一点亲戚关系也没有的电吉他，孜孜不倦地弹奏着——那个像是便秘之后又马上被朋友请去吃超辣烧烤般憋屈的音调，大概就是传说中让人充满活力的“治疗曲”吧。我们有谁受伤了吗？

那个野蛮女的喊杀声仍然近在耳畔，怎么说呢，虽然她即使在受伤的时候那声音也比杀猪还激昂，不过现在那喊声里透漏出的活力却证明她除了擦伤，一点事也没有。这么说来是那个幽雅的酷哥？然而那家伙我最清楚，每次射出一支箭，他就不忘用鼻音轻喃一声，贵族的公子哥儿就是和我们这些贫民不一样，一举手一投足，就能引来排山倒海的尖叫，而且那撕裂空气的箭矢发出悦耳的悲鸣现在仍旧回荡在耳畔。那么最后，只剩下脖子动弹不得的我了，也就是说，摇滚乐手是在为我治疗吗？我难道不只是被绊了一跤吗？我难道看起来像是受了很重的伤吗？

一连串的疑问被一股脑儿涌上喉咙的甘甜堵塞了，随之而来的，还有那背部传来的火热剧痛。脸上被磨破皮的地方也猛然针刺般烧灼起来，我艰难地抬起头，有某种滚烫与咸涩的液体舔上了嘴角。

特殊任务

投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命于此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

汪超刚	苍天啊！大地啊！你就不能让我们成为有机一族吗？
读者资料	男，17岁，新疆乌鲁木齐八一中学

摇滚乐手的视线角度，非常直观地反映出那个从天而降的家伙的身高。

“如果你想一直躺着的话，就把你丢这里了哟。”一边用力将我从地上拽起来，一边说着与行动模棱两可的话，野蛮女在我站起来的瞬间用力踢了一下我的屁股，原本已经站不稳的我再度向前倒去。

该死！这次着地的是另外一边的脸。野蛮女似乎吃了一惊，小声地尖叫出来。

“他没事吧？爆炸头没事吧？”

——我说过不要用那种名字叫我！

虽然很想大喊出来，但是我的嘴巴完全不听使唤，就连四肢也开始颤抖起来，我感觉到胸口被人开了一个大洞，撕心裂肺的同时让人喘不过气来。

“喂，爆炸头，快站起来啊！”

可恶，居然连贵公子也这么叫我……你这家伙，教养到哪里去啦！

“我说过了，不要……这么叫我！”有粘嗒嗒的液体从嘴角滴落了，嘴巴里充满了让人作呕的血腥味，“我可是……将要成为英雄的男人啊！”

英雄？

第一次说这句话，已经是两个月前了，那个时候，我还只是孤单一人，这个人迹罕至的村子里，我是唯一一个猎人，继承了父亲的意志，只身承载起这个村子的安危。

也就是说，那个整天只会梳着爆炸头到处勾搭未成年少女的无良老爸，在将他那把据说是十八代祖宗传下来的太刀交给我之后，就不负责任地丢下自己的亲生儿子出去云游四海了。留给我的除了生锈的太刀，就只剩下保护这个村子的重任，以及那跟他一模一样，不论怎么洗也还是离塌方有一大段距离的爆炸头！

“呀——是那个老色鬼的儿子！”

“上梁不正下梁歪，听说子承父业，男女通吃，最好离他远点！”

那个家伙，在生前究竟做过什么实质性的事情啊？哦不，或许他有说过一些辉煌到近乎牛皮的陈年往事。“你老爸我可是英雄喔，所以英雄的儿子，一定也会是英雄！”说什么傻话呀？谁会相信一个游手好闲整天呆在家里幻想某天会有美女投怀送抱的老伯会是一年前大战的英雄呢？所以对于连老爸的骂名也一起继承下来的我来说，周围人莫须有的鄙夷已经不算什么了，现在，我只想继续当一名猎人，用和那毫无颜面可言的家伙全然相反的战绩，来扶正那面目全非的猎人之名。

就好像听到了我的决心，特意来磨练我似的，那些在老爸当班的期间便匪夷所思地销声匿迹的怪物，在金秋时节又以嫩叶枯黄的速度接二连三地袭击了村子。

于是，抵受不住这种犹如腹泻般频繁骚扰的村民们，终于放下了明明是我老爸所作所为，却硬推到我身上的勾当，对陈年旧事既往不咎，送我踏上了征途——虽然只是一次小小的征途而已。

那次，我接下了讨伐黄速龙的任务，为了还给这个沙漠边境的小村一个安宁，我只身前往了离村里最近，沉寂了大概十八年——也就是我老爸当班之久，现在却又开始活跃了的黄速龙巢穴。

冒着断子绝孙的危险，我勉强将身体挤进了那个狭小的洞口。不过进去之后我才发现，有更为亮堂的光芒从山洞的另一端投射进来，很显然，黄速龙确实不会傻到像我一样硬是顶着一头比肩宽的爆炸头走后门。

洞内的空气极其浑浊，也可以说，是肮脏，外头的沙尘夹带着各种令人窒息的气味，犹如毒液般充斥了整个洞穴。洞顶开着一个巨大的天窗，像是漏雨的屋棚般的天窗向四壁蔓延出崩塌的痕迹。龟裂的石壁反映出这个洞穴的古老，似乎冷不丁就会有一只古龙从天而降——但是这种担心显然是多余的，因为沙漠里除了隐蔽于沙中的沙龙，群居山洞的黄速龙，还有深居无垠沙漠中少见的碧潭一隅的水龙，以及足迹遍布整个大陆的灼热地带的背甲龙以及其他一些同样不值一提的弱小怪物外，就没有其他怪物了，而且上 述怪物都不会飞，如果说那个 天窗真的会出现一个遮盖 整个天空的巨影的话， 那就只有……呵，不 ，这种玩笑太恶劣了 。那简直是万 中 出一的例子… …



钱耀	从GB到NDS，从PS到PS3，又开始怀念FC游戏了，落叶归根，游戏也是如此。
读者资料	男，16岁，江苏省无锡市滨湖区华丽镇



嘎嘎——咔！

正面的洞口所投射进来的光线被遮蔽了一半，两条修长的影子一边发出犹如被鱼刺哽到喉咙似的奢侈的嘶哑吼叫，一边充满敌意地扑了过来。

研磨光亮的太刀已横在胸前。

照直朝着不知死活地飞扑而来的黄速龙迎面一刀，细长的刀刃闪出一道银光收回的同时，血丝扬上半空。

「对付黄速龙，首先要对它进行缴械。也就是说，当它流着发黄的口水摇晃着身子，恨不得让你的身上多两个大洞，以泄心头之愤的时候，就毫不客气地朝它那慷慨地露出的獠牙上挥刀吧！」

呵，老爸那从未经过实践的理论总算是派上用场了。在首当其冲的黄速龙因为两颗带麻痹毒液的獠牙被我卸掉而迟疑的瞬间，我趁机改变了刀势，掉转的刀刃划出巨大的半弧，血珠四外喷溅，我不由自主地闭上了眼睛——因为滚烫的血液溅到了我的脸上。

那头被我的太刀稳稳地敲到下巴的黄速龙非常漂亮地原地打了几个圈，这让我腾出了更多的时间来对付被我缴了械的那头。于是，刀锋迅速回转，以手臂的力量强制纵挥两次，在近距离轰退缺了门牙却仍不屈不饶地扑上来的黄速龙之后，将长刀拉回做出格挡姿势。

什么啊，居然莫名其妙地用上了老爸那只在对付稻草人时才亮相过一次的招式—，然而效果却出乎意料地明显——果然，那家伙的脑袋被敲得团团转，不自然地向后仰起，像是要把脖子折断似的，然后，又猛然低了下来，随着这个动作从口里吐出的是一团黄色的毒液，不偏不倚地打在刀身上。虽然是成功防御了，不过还是心有余悸，刚才的格挡动作就像是下意识的，会这么做的原因是，老爸当年挥舞太刀的样子已经深深地烙印在我心中。

决不把精力花费在惊讶上，确认自己毫发无损之后，我将左手握到了刀身上，就这么顺势向前翻滚，移动到黄速龙脚下的同时，左手的力道松脱，太刀以两倍的爆发力挑向了它的下颚。

嘎嘎——！

发出痛苦的悲鸣，下巴完全粉碎的黄速龙被自己后仰的脑袋拖得凌空飞起，撞在身后的岩壁上，挣扎了几下，便不再动弹了。

另外一头黄速龙见同伴这等惨状，当下畏缩了起来，毫不掩饰地后退了一步……哦不，后退的动作本来就是无法掩饰，总之，它后退一步之后，眼神却猛然朦胧起来——那是不知道自己为什么要在人类面前表现出畏惧似的朦胧，于是紧接着，它又狰狞地大吼大叫起来，修长的身形一摆，不要命地扑将上来。

“哼。”从我的鼻子里发出不屑的轻喃，然而在长刀划过空气的同时，一阵麻痹的感觉却通过肩膀传遍全身，地面以极快的速度接近我的鼻子。

随着我的瘫倒而蔓延至四肢的，是犹如被电霹到的强烈刺痛。

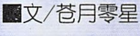
偷袭！？

完全动弹不得的我只能想到这个词，不仅如此，就连意识也开始模糊了起来——是黄速龙王吗？麻痹毒素刺激每一根神经的速度，也就只有被冠以“王”之称号的家伙才办得到。

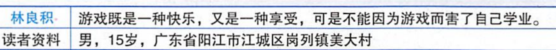
在毫无防备的状况下，居然被偷袭了，连向后挥刀以牙还牙的机会也没有。

可恶！真不甘心！如果老爸在的话……如果老爸在的话？什么呀？为什么偏偏在这个时候想起那个一无是处又喜欢吹牛的老头子呢？啊啊，不过，如果他在的话，应该会自顾自地感慨人生短暂，生命的脆弱吧。还是说，老顽固会将浑身麻痹硬拗成浑身发痒呢？至少只是发痒的话，还不至于连动根手指都得使上九牛二虎之力吧。可是现在，我已经连撑开眼皮的力气也没有了，头好重……好想睡觉……

（未完待续）



■文/苍月零星



林良积	游戏既是一种快乐，又是一种享受，可是不能因为游戏而害了自己学业。
读者资料	男，15岁，广东省阳江市江城区岗列镇美大村

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.12

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

继《DQM 特瑞的神奇王国》大获成功之后，Enix再接再厉，在2001年推出了它的续作《圆木国的不可思议的钥匙》。当时GBA已经发售，但是GB Color的游戏依旧销售火爆。为了考虑到更多的掌机玩家，本作依旧在GBC上推出。与前一作不同，本作像《口袋妖怪》系列一样发售了两个版本,分别是《路卡的旅程》和《伊露的冒险》。两个版本原来预定在2001年3月9日同时发售，但是在发售之前一部分卡带由于制作问题出现了严重BUG，导致《伊露的冒险》延期到4月12日发售。但是游戏的美版发售日没有受到影响，在同年9月28日，北美大陆的玩家们同时玩到这两个版本。



与第一代相比，本作的怪物种类包含了1代的所有怪物,以及2000年发售的DQ7中的一部分怪物。另外还有原创的怪物出现。虽然《路卡的旅程》和《伊露的冒险》中的怪物在细节上不完全相同，但是并没有设计单版本独占的怪物。也就是说，无论玩家玩的是哪个版本，最后能够收集的怪物总数是一致的。

和怪物们再次漫步在未知的迷宫！

游戏的系统基本上还是以战斗、捕捉和交配的形式获得怪物。和前作相同，2代依旧是以一座主城为据点，在多个异世界随机产生的迷宫中进行冒险，并且支持联机对战。怪物的类别除了前代的所有种类之外，还追加了“水系”这个新种类。给怪物命名时，可以采用5个日文字母，这与之前DQ所有作品只能输入4个字母相比有明显的区别。虽然看上去名字只是加了一个字，但是按照排列组合来说，却多出了许多种变化。在本作之后，DQM系列的各个作品中的命名系统都是5个字。这种设定甚至影响到了DQ本篇，预定在DS上发售的《勇者斗恶龙9》也可以输入5个字母的名字



如同本作的副标题所说，“不可思议的钥匙”是它的一大特征。主角不再通过旅行之门进入迷宫，而是要在游戏中收集各种各样的“不可思议的钥匙”，然后找专门的“钥匙鉴定士”进行鉴定，就可以使用这些钥匙打开通向异世界的门。不同的钥匙打开的异世界的门中有各种迷宫，除了与剧情相关的一部分钥匙之外，其

於丹	有了DSL以来，感觉最痛苦的事情是不懂日语。
读者资料	上海市浦东新区上南四村

他迷宫的地图都是随机生成的。里面出现的怪物与可以拾到的道具也有不同。

钥匙的名字前面有16种不同的形容词，如“普通”、“梦幻”、“某某颜色”等等；另外还有56种名词，如“史莱姆”、“怪兽”等等。通过组合，一共可以有896种不同的钥匙可以选择。形容词关系到怪物的稀有程度，名词关系到怪物的种类。比方说“普通的史莱姆钥匙”打开的迷宫中一般只有稀有度很低的一般史莱姆系怪物，“最后的史莱姆钥匙”的迷宫里却可以出现稀有度很高的史莱姆。与剧情有关的钥匙一般以特殊词汇开头，如“绿洲的钥匙”、“狭间的钥匙”等等。利用通信机能，玩家们可以交换钥匙，以扩大自己的冒险范围。

说到游戏中新出现的通信要素，本作可以支持2名玩家联机协作战斗。在战斗结束之后，生存下来的怪物会得到强化，有时候可以得到怪物的卵。另外在满足一定条件之后前作的主人公特瑞会出现，还可以与前作的卡带进行通信。

作为游戏里的隐藏要素，在满足特定的条件之后，就可以使用Enix官方漫画《勇者斗恶龙 达伊的大冒险》中的原创咒文和特技。另外Enix还曾经举办活动，玩家们在活动中可以得到在正常游戏时得不到的怪物，如“ラーミア”等等。

本作的影响与一代相比似乎没有大的超越。但是Enix依旧把它作为一棵摇钱树反复利用。在2002年5月30日，《勇者斗恶龙怪兽篇 星降的勇者与牧场的伙伴们》居然在沉寂很久的PS主机上登场了。这部作品是GB版1、2代的重制作品，画面从8位的GB一跃成为32位PS的水准，其2D表现可以说是十分厚道的了。除了画面的提高之外，本作还追加了GB版没有的新内容。

PS版取消了联机对战。（其实PS早期版本是有对战线的，但是后来的机型取消了这一设计。另外用脑子想想，在同一个屋子里摆两台电视支上两台PS进行对战也是一般玩家们不会去做的事情。）不过，玩家们可以在游戏中读取其他人的游戏进度，把别人记忆卡里的怪物变成CPU与之对战。只要复制存档，是可以自己跟自己对战的。但是这种战斗的指令输入有时间限制，更考验玩家的决断能力。另外当时Enix在手机平台上还推出了《勇者斗恶龙怪兽篇i/S》，PS版可以与“iアプリ”、“S!アプリ”两个版本的手机DQM进行联动，可以将PS版中培育的怪物转移到手机上，也可以将手机版中才出现的怪物传到PS上。因为PS没有硬盘等大容量存储装置，所以这些隐藏怪物的设定肯定是Enix早就计划好的了。玩家的银子还真是好赚啊。

《勇者斗恶龙 怪兽篇》在GB和PS上推出的三部作品使这个系列成为DQ本篇以外最受欢迎的《勇者斗恶龙》作品，由于是在掌机上起步的，所以这个系列特别适合有零碎时间的玩家。从孩子到成年人，许多人都把自己平时不多的游戏时间和精力花在了方寸之间的屏幕上，在后来种类众多的养成类游戏中，DQM系列的声望仅仅次于《口袋妖怪》，这对于Enix来说是一个意外的奇迹。而Enix也因为在GB上连续制作了两代DQM而给任天堂的游戏家族增添了一丝生动的色彩，任天堂对于Enix的贡献做了充分肯定，并且继续与之保持着亲密的合作关系。与此同时，Enix又将DQM以画面提升的方式重新制作在PS上，所以PS玩家们也很认可这部游戏。



FF双周刊

本期介绍的是在日本和国内两地的知晓度都很低，却被爱好者称为幻之作品的一款外传性质的FF系列游戏。

《最终幻想——神秘历险》（Final Fantasy Mystic Quest）是前史克威尔公司特别为针对美国市场而开发出来的一款游戏，基本上是面向刚开始接触RPG类型的玩家。当时，史克威尔注意到在美国发售的前两代FF游戏（编注：美版的FF Ⅰ就是日版的FF Ⅰ，而美版的FF Ⅱ实际上是日版的FF Ⅳ）销量大大低于在日本的销量，日版与相应美版的销量对比超过了10:1。“我们如何改变这种情况呢？”市场人员这样问自己。但是他们给出了一个误入歧途的解答：这就是FFMQ诞生的原因。只在美国地区发行的FFMQ计划通过飞跃的设计增加RPG信徒的数量，市场人员认为一个价格低廉（39.99美元，相对于当时SFC卡带的成本而言）的简化RPG将为这个系列带来数以千计的新玩家；他们会玩FFMQ并喜欢上这个游戏，然后“毕业”去玩正规的FF系列。最初的构想无疑是完美的。

RPG爱好者们为什么喜欢玩RPG类型呢？这是因为游戏里有复杂和引人入胜的情节、武器和护具无穷的搭配方式、各种各样魔法符咒的长长清单、变化的人物形象塑造、原创的世界观和背景环境、以及史诗般战斗的紧张感觉，很遗憾，在FFMQ中上面提到的任何一种元素都不够充实。故事内容相当无趣、角色过于呆板、魔法和武器的数量屈指可数，除了令人过耳不忘的音乐以外，这个游戏的亮点实在是比较匮乏。不过对这个游戏感到讨厌也是有点困难的，毕竟它在难度的把握方面有很好的参考价值……



然而不幸的是，这份企划案在几个主要方面造成了相反的结果。FFMQ于1992年10月在美国发行之前，FF爱好者刚刚完成了美版的FF Ⅱ，从任何标准来看这都是一部杰作，他们希望FFMQ的素质能够延续并超越FF Ⅱ。想像一下当你发现一个极其简单、而且迟钝得可怕的游戏时会感到多么惊讶和不满，没有玩过FF游戏的玩家更是连一秒钟都没有停留——他们怎么会希望看到控制着头上有跳动数字的侏儒在四处游荡呢？最重要的是，游戏中述说的故事也不是非常有趣；没错，只有真正有趣的内容才能够改变玩家的游戏习惯。这样巨大的反差促使史克威尔接下来推出了一个真正的RPG，同时还带来了巨大的广告效果。

后来日本玩家发现了FFMQ，要求也在日本发行。史克威尔为了不让这个赖以生存的市场失望，还因为这个游戏本来就留有日文版的开发资料，于是便在1993年9月10日推出了这个游戏的日版，不过名称更改为《最终幻想美国篇》（Final Fantasy U.S.A）。

很久很久以前，维持着世界平衡的四颗水晶，被一个



企图控制整块大陆的神秘人物夺走了，分散在由手下得力干将看守的四个地方。于是世界陷入进一片恐慌的气氛，怪物四处暴走，大陆不断地震……找回四颗失落的水晶、搜集神圣的饰物、登上中心塔打倒幕后boss，大概的公式化情节基本上就是如此。

游戏的主人公阿里亚斯·本杰明（Alias Benjamin）是一个充满勇气的少年，也是唯一一个能够自由更换装备的角色，标志性的动作是双手一摊，由于悲惨的遗传缺陷他只能通过愚蠢的精灵生物伯吉斯（Boogies）与其他的人类交流。天真的女孩凯莉（Kaeli）是一个挥舞着斧头（女孩子也会用这种武器？=v=）的战士，她是麦克船长的女儿，我方最早加入的同伴。忍者财宝猎人特里斯塔（Tristam）有时也推动了情节的发展，但只是为了寻找他梦寐以求的最强武器。菲比(Phoebe）和鲁宾（Reuben）则是两个短暂的队伍成员，他们都是由于共同的目的而聚集到了主人公的身边。仙人向勇敢的战士阿里亚斯·本杰明（当然也可随意输入自己喜欢的其他英文名字)讲述了四颗水晶消失的事，而夺回四颗水晶，重新恢复世界和平的使命便交给他了。



值得一提的是，毁灭城堡中的国王名叫杜姆（Doom）。他本身是一个充满厄运的角色，另外他最喜欢的电脑游戏是《毁灭战士》（英文名就是Doom @v@）。这里有一个秘技：那些很难击败国王的玩家只需要为其咏唱治疗魔法他就会死去，如果必须这样才能完成游戏的话（不死族悲哀的宿命么 －_,－）。

这个游戏在大地图上移动时，是以一个个地点来划分的。在有两把剑交叉图形的地点是战场，当在这些地方打上十回合时，除了得到经验值及金钱外，还可以得到一些很有用的魔法书。另外，最好还能够记住一些道具的用处——种子(seed）可以补满一个人的全部魔法值；痊愈药水（heal potion）可以解除各种异常状态，包括石化、失明、混乱、中毒等等；特别要注意的是，除了红色的贵重品宝箱外，其他所有宝箱中的道具都是可以取了再取的。

对于那些还不确定FFMQ是否值得一玩的同学，可以来看看这个游戏的优点：

1、音乐很动听。火之城堡的舞曲会让你手舞足蹈，毁灭城堡的音乐很柔和，战斗音乐也很棒。

2、虽然以现在的眼光来看，FFMQ的画面已经远远落后于时代；但是在1992年，这个游戏的画面曾让人赞叹不已，要知道它可是15年前出品的游戏，之后还曾多次客串过日本杂志的封面。

3、简单的剧情。这应该是考虑到入门级玩家的缘故，虽然大多数的人都在抱怨分支剧情不够圆满，但FFMQ大概是你能找到的剧情中最简单的RPG类型了。

4、对于那些喜欢猛杀猛砍的同学来说，FFMQ可以让你过足瘾。

对于初心者玩家来说，FFMQ也有很多值得一玩的地方：

1、没有种类复杂的道具、武器、防具之类的设定。游戏从头至尾，主人公身上只有一件武器和几件自动装备的防具。

2、没有“踩地雷”式的战斗。可以很快地离开迷宫回到镇上，不用担心随时会遇到强敌而导致队伍全灭。

3、可以把第二名队员设置为自动战斗，这样就可以把精力集中在主人公身上，不必为烦琐的指令输入而烦恼。

雪旭飞	玩游戏不分机种类型，只要好玩就行了。
读者资料	男，13岁，福建省福州市晋安区新店镇金城小区

头脑锻炼教室

Vol.06

随着12月1日Wii Fit的正式发售，任天堂终于将脑锻炼游戏与健身运动合而为一，其中更是收录了让人耳目一新的瑜伽练习。

◆瑜伽的起源和发展

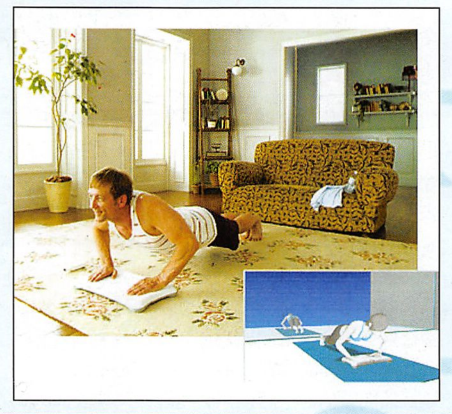
近年在世界各地兴起和大热的瑜伽，并非只是一套流行或时髦的健身运动这么简单。瑜伽是一种非常古老的能量知识修炼方法，集哲学、科学和艺术于一身。瑜伽的基础理论建筑在古印度哲学上，历经数千年来，从心理和生理并且延伸到精神上的戒律已经成为印度文化中的一个重要组成部分。古代的瑜伽信徒发展了瑜伽体系，因为他们深信通过运动身体和调控呼吸，可以完全控制心智和情感，以及保持永远健康的身体。



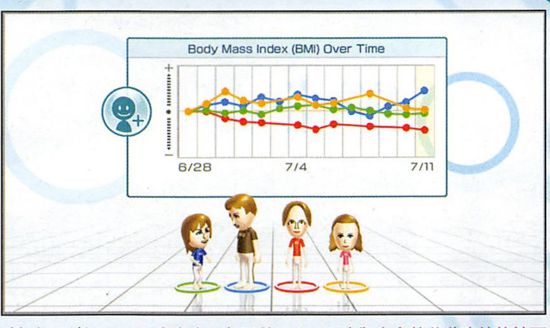
五千年前，在古老的印度，高僧们为追求进入心神合一的最高境界，经常僻居原始森林，静坐冥想（类似于我国武侠小说里的闭关修炼）。在长时间过着最单纯的生活之后，高僧们从观察生物的活动中领悟到不少大自然法则，再从生物的生存法则，验证到自己的身上，逐步地去感应身体内部的微妙变化。在长期观察猫科动物后高僧们发现，它们通过耸肩、胸部贴地等动作，使得肩、背、腰、臀的肌肉得到充分地伸展和牵扯，同时按摩肺、胃等内部器官，刺激了腰椎周围神经、肌腱、骨骼、肌肉等。由这种观察，高僧们领悟出在意识力的支配下进行这样一整套的动作，能够治疗腰部酸痛和增强肺、胃部功能，并可以清除多余的赘肉脂肪来达到美化腰部曲线的效果。于是人类懂得了如何同自己的身体对话，从而通过探索自己的身体，开始进行健康的维护和调理，以及对疾病、伤痛的医治本能。几千年的钻研归纳下来，慢慢衍化出一套理论完整、确实可行的养心健身体系，这就是瑜伽。

Yoga一词，是从印度梵语yug或yuj而来，是一个发音，其含意为“一致”、“结合”或“和谐”。瑜伽就是一个通过提升意识，帮助人类充分发挥潜能的体系。瑜伽姿势运用古老而易于掌握的技巧，改善人们生理、心理、情感和精神方面的能力，是一种达到身体、心灵与精神和谐统一的运动方式。古印度人更相信人可以与天合一，他们以不同的瑜伽修炼方法融入日常生活而奉行不渝：道德、忘我的动作、稳定的头脑、宗教性的责任、无欲无求、冥想和宇宙的自然和创造。

再简单一点来说，瑜伽是生理上的动态运动及心灵上的练习，也是应用在每天的生活哲学。瑜伽的最终目标就是能控制自己，能驾御肉身感官，以及能驯服似乎永无休止的内心。感官的集中点就是心意，能够驾御心意，即代表能够驾御感官；通过把感官、身体与有意识的呼吸相配合来实现对身体的控制。这些技巧不



但对肌肉和骨骼的锻炼有益，也能强化神经系统、内分泌腺体和主要器官的功能，通过激发人体潜在能量来促进身体健康。人体的神经系统、内分泌腺体和主要器官的状况决定着一个人的健康程度。有规律的瑜伽练习有助于消除心理紧张，以及由于疏忽身体健康或提早衰老而造成的体能下降。因此练习瑜伽能保持活力,令思路清晰。



▲适合全家一起玩的Wii Fit，瑜伽也会趁着游戏的热销而刮起新一轮的跟风热潮吗？

现代生活节奏快，竞争激烈，压力较大。当然，适度的压力也是必要的，因为压力可以激发兴趣，振奋精神，使人精力充沛。但是，如果这种压力超过我们所能承受的限度，身体就会感到紧张不适，自我免疫力下降，体力不支，有时还包括心理上的挫败感、肌肉紧张（可导致脊椎疼痛）、疲累不堪、呼吸短促甚至神志不清等。瑜伽包含伸展、力量、耐力和强化心肺功能的练习，促进身体健康，有协调整个机体的功能，学习如何使身体健康运作的同时也增加了身体的活力。此外，培养心灵和谐和情感稳定的状态也引导你改善自身的生理、感情、心理和精神状态，使身体协调平衡，保持健康。



◆练习瑜伽的常见误区

误区1：只有身体柔软的人才适合练习瑜伽。

因为练习瑜伽，身体才变得柔软，而非身体柔软的人才适合练习瑜伽，这是多数人对瑜伽的误区。此外瑜伽讲求适度即可，而并不追求动作完成的幅度大小，只要练习者尽力而为便可收到理想的效果。

误区2：瑜伽就是一种减肥运动。

瑜伽练习的最终目的是身（身体）、心（思维、情绪等）、灵（感知事物的本能）三者的平衡，因此练习者不仅获得了身体的健康，还获得了心理的健康和本能的发展。就健身而言，瑜伽的作用还包括调节内分泌，治疗和辅助治疗疾病，减缓疲劳和压力等等。因此，仅仅把瑜伽认为是一种减肥运动的观点是不完全的，减肥只是练习瑜伽的目的之一。

误区3：瑜伽是一种女性化的运动。

瑜伽虽然在女性群体中受到了莫大的欢迎，但瑜伽并非女性的专利。因为，瑜伽最初的练习者（或称发明者）全是男性，该点可从瑜伽的很多动作上得到证实。此外，当今知名的瑜伽大师几乎全是男性。在欧美某些国家，男性练习瑜伽的普及程度甚至高于女性。

误区4：瑜伽需要团体练习才有氛围。

团体练习固然有其氛围所在，但瑜伽本质上是一种自我修习的方式，因此，在自我练习的过程中更容易全身心投入，从而收到事半功倍的效果。

误区5：瑜伽就像柔术或舞蹈。

瑜伽同柔术、舞蹈的练习目的完全不同，柔术和舞蹈是以表演为主要目的的，而瑜伽的练习目的是从身、心、灵三方面进行全面修习，过程中需要体位、呼吸、冥想、放松等多种技法的配合，其目的是完全的健康和自我修习。因此瑜伽同柔术、舞蹈虽然形似，却神差千里。

误区6：坚持练习是一件痛苦的事。

瑜伽并非是一种累人的运动，相反它可以解除疲劳，焕发精神，每天练习瑜伽就像做了一个全身由内脏、腺体到肌肉、骨骼，甚至大脑的休闲按摩，其舒适感觉非其它方式所易获得。

纪晓	小P啊小P，你为何如此完美和诱人？在同学那里见到你的第一面，我变深深爱上你了。
读者资料	男，17岁，山东省即墨市通济街道办事处纪家兴村



月莺在写这期时候已经是平安夜了，好凄惨，平安夜没节目只能写稿，还好有读者们一起过。虽然读者大人们看到这期时候应该元旦都过了，不过还是送上一张美图——索玛中尉的圣诞装！

黑历史的机库

隐藏在金刚铁骨下的神秘 品味怪异的红头发高达GN-004

天人本来登场的4台高达在前几期中已经介绍过一次了，现在先回顾一下编号：GN-001能天使高达（GUNDAM EXIA）、GN-002力天使高达（GUNDAM DYNAES）、GN-003主天使高达(GUNDAM KYRIOS)、GN-005德天使高达(GUNDAM VIRTUE)。眼睛尖的读者肯定会发现了不协调的地方，那就是为什么4台高达的编号并不连贯，而是少了原本应该出现的GN-004，而是跳了一个号码直接到达了GN-005，这不禁让人对GN-004的身份进行猜测，有些观众认为可能是BOSS机。不过真相已经揭晓了，GN-005德天使高达在第10话的时候受到人类革新联盟的攻击，以德天使高达的性能已经无法与敌方超兵索玛中尉对抗，不得已，提艾利亚让高达跳起了“脱衣舞”。

GN-004纳德莲高达(Gundam Nadleeh的音译)其实在故事的开始就已经出现了，但是这台关键的高达是天人实行某个计划的底牌。GN-005德天使高达将其装甲全部卸除后，就会出现一个女性身材的机体，并且头部接续外壳装甲的电线散开，宛如红色的头发，这就是纳德莲高达。其GN粒子引擎的功率远超另外三台高达，但是为了不让人察觉，所以装上了一层厚重的装甲来限制其能力，于是这台被限制了能力的厚重高达就成为了GN-005德天使高达。也就是说GN-005德天使高达就是GN-004纳德莲高达，或者说德天使高达根本就不存在，它只是用来掩饰纳德莲高达的存在的。

至于纳德莲高达的数据是作为天人高度机密，只有少数几个天人高层知道其存在，性能如何都并不了解，所以在数据上还很神秘，人类革新联



盟逼得纳德莲高达出现，但是并没有让其发挥全部实力，所以月莺只能来推测一下。

在第十话暴露出来那一话，在卸除装甲前，德天使高达的武器功率被研究透彻，单单以重火力武器已经无法威胁到人革连的MS。卸甲之后是没有武器的，不过原本在德天使高达肩部的GN加农炮可以取下来使用，GN火箭炮能不能使用还不知道，不过可以使用的可能很高。成为纳德莲高达后GN加农炮功率变得快了1倍以上，使得人革连的MS几乎覆灭。此外根据资料还有光束剑配备，不过那时候没有使用。而作为4台中最强高达，除了高功率，也摆脱了德天使高达乌龟的阴影，可以轻巧地战斗，所以应该还会有专用装备的存在。总而言之这是一台很强的高达。在暴露后天人高层



邹明洋	期末又到了希望自己考个好成绩吧。
读者资料	男，22岁，广州市南方医科大学新公寓楼

都大惊失色，因为底牌提前暴露会导致计划的失败，可见这台高达的重要性。

机体资料	
机体番号	GN-004
机体代号	纳德莲高达
出现作品	机动战士高达00
机体类型	机密MS
制造商	不明
所属	民间武装组织“天人”
机师	提艾利亚·阿迪
初次配备	西元2307年

内部环境	
全高	18.1米
本体重量	54.0吨

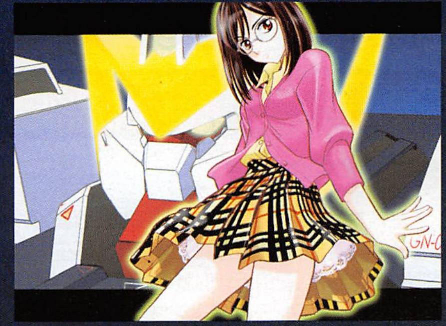
装备及设计特征	
武装	GN加农炮2门
	GN光束剑
机动性	不明
装甲	★★★
白刃	不明
射击	★★★★★
拓展性能	★★★★★

黑历史补充资料启动

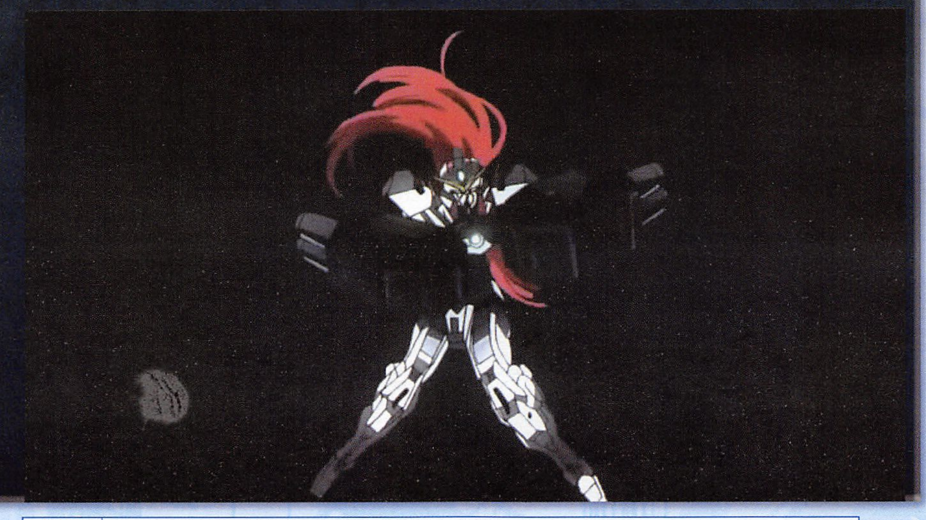
“Nadleeh”的含义

Nadleeh一词出自美国最大的印第安部落纳瓦霍人的语言，意思是“Two Spirit People”。在纳瓦霍人的许多传说中都有与“Nadleeh”相关的内容出现。在现代的日常生活中纳瓦霍人的Nadleeh指的是拥有女性人格的男性。在他们的文明的祭奠或者庆祝活动中，Nadleeh以一种拥有宗教意义的身份出现。Nadleeh（男性！）被允许穿着女性服饰，按照女性行为规范生活，同时Nadleeh（当然是男性！）与男性（非Nadleeh）之间的婚姻是被允许且被视作异性婚姻。

以通俗的宅语言来说，就是“伪娘”。 提艾利亚·阿迪在导致失态后，以三个日语人称“俺、仆、私”自称，就是逐渐把男性用语换成女性用语。难道提艾利亚就是Nadleeh，而且以后还要和男人结婚？月莺已经吐了一地了。



最后说一点题外话，提艾利亚·阿迪似乎是可以和他的高达产生共鸣，他的眼睛在那时发生了变化。而且在后一集中，他在电子空间里读资料，完全可以说明他应该不是个普通人类。



任利智	无机日子痛苦，高四生活压抑，什么能充斥我的生活，能否有一台PSP飞在我面前。
读者资料	男，19岁，呼和浩特市回民区祥和三区

文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(四)

◆兰古兰的中名

兰古兰的人们有着显明自己的职业(阶级)的中姓。并且根据中名分辨出这个人的职位和性别。中名是在15岁时(也就是成人的时候)在选择自己的职业时就可以使用的，当然也可以转职。但是王族的中名例外，王族是世袭制。虽然到现在为止兰古兰也有转职的先例，但是与上一辈不同职业的例子却是稀有的。

职业（阶级）	男	女
王族	古兰	古兰尼亚
战士	赞	赞尼亚
炼金学士	拉斯	拉斯姆
神官	泽奥	泽奥拉
贵族	佐兰	佐拉姆
平民	库奥	库奥拉

◆各阶级的权利与义务

下面，我们介绍各自职业相对应的权利与义务。

☆王族（也可以叫王室）

王族是唯一不能自由选择的阶级。与地上一样，完全被血统支配了，但也不是完全的绝对性。也有极个别的因为有着强力的魔力而被吸收进入王族的事例存在，但这些人也没有王位继承权。

权利：拥有王位继承权。完全免除税金。可以进入元老院。

义务：如果成人仪式（魔力测试）没有合格的话，将不被承认拥有王位继承权。国王在主持祭祀时，必须为结界提供魔力。作为兰古兰国民的代表，要求进行一些不可耻的活动。

☆战士

由于职业的关系，这是最有可能失去生命的阶级，这就是“战士”。战士阶级中不仅仅只是士兵，警官、消防兵等与死亡相隔的职业都是在此之内。警察权、防卫权都由这个阶级负责。

权利：可以参与国政（一定比例以下）。

义务：不可以回避职务的义务。

☆炼金学士

探求炼金学，也就是追求自我升华与炼金技术的最深奥义为目的阶级。与俗世间很少有联系。

权利：可以参与国政（一定比例以下）。



刘春煦	现在全寝室都在学唱《LOCOROCO》的主题歌，搞得像幼儿园……（编辑部里翔武和猴子也会唱）
读者资料	女，19岁，天津市南开区华苑小区

义务：有保守职务上所得知的信息秘密的义务。

☆神官

与精灵对话以谋求与自然界的调和为目的的阶级。大多数都几乎需要炼金学知识。如果拥有行政权的人可以选择阶级。

权利：担任行政的主要职责。

义务：不能拥有一定以上的私有财产。

☆贵族

一种负责监察管的职责的阶级。司法权是由这个阶级行使。

权利：拥有司法权，有要求审判的权利。

义务：无

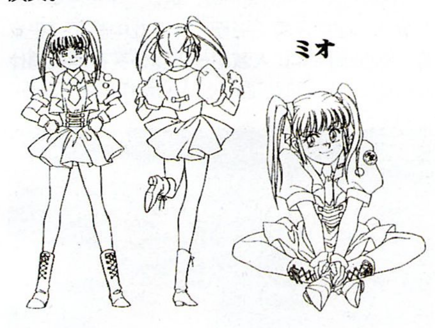
☆平民

这是最平常的阶级。但是，这个阶级拥有信息权。

权利：无

义务：无

另外，议会由所有的阶级中选出一定数的议员。



◆人物设定

黄炎龙 ホワン＝ヤンロン

声优：井上和彦

【原作、α、OGs共通设定】

魔装机神古兰威尔的操纵者。表面上是冷静沉寂、认真，实际是忠于自己责任的热血汉，在愤怒时不会隐藏自己的感情。是地上的体育教育，喜欢教书，得意技是故事、成语及令人害怕的长时间教书。此外，能使出中国拳法。他对莫尼卡王女具有骑士道的忠诚。

【α中的不同设定】

与α外传发生在同样时间上的“EX”前半段并没有黄炎龙和琉妮一起在地上出现，遇见正树的事件存在。

迪蒂・诺尔巴克 テュッティ＝ノ ルバック

声优：井上喜久子

【原作、α、OGs共通设定】

魔装机神卡迪斯的操纵者。比正树更早召唤到拉・基亚斯，其后就像正树的姐姐一样对待他。温柔的女性，但魔装机神的操纵者，其内心必定隐藏了激情。过去曾经看着杀人鬼露比卡在自己眼前把父母和兄长杀死，令到内心深处有阴影。此外，在以前曾经喜欢前查姆吉德的操纵者列卡路特，不过他拯救迪蒂而牺牲，其容貌给人一种懂得所有家务的印象，兴趣是料理。虽然身为水之魔 机神的操纵者却不会游泳。是一位北欧芬兰出身的美人。

【原作中的其他设定】

她还对菲依尔罗德抱有好意，但她喜欢的男人都是早死的人。有着福雷奇与可利狼型的使魔。她是大可爱党。

【α中的不同设定】

与α外传发生在同样时间上的“EX”前半段并没有迪蒂在地上出现，遇见正树的事件存在。

贵家零 ミオ＝サスガ

声优：かないみか

【原作中的设定】

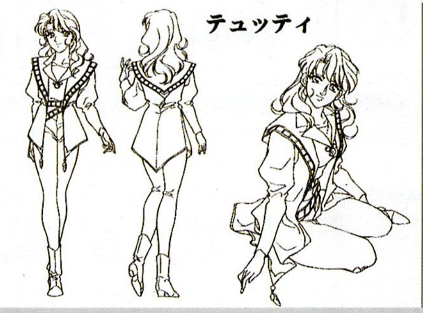
在“兰古兰动乱”事件中，从地上召唤来的女子高生。被魔装机神查姆吉德选为操纵者。自我意识过剩，还会飞出很怪的话语。腔调比较冲，比较意外的是精神年龄更高。由于擅长合气道，适合以气为媒介的魔装机的操纵。

【原作（F）中的追加设定】

在兰古兰的修行之后，可以使用使魔了。使魔分别是鸭型的乔、乔沙克、乔治。他们叫零为师傅。

【α中的不同设定】

与α外传发生在同样时间上的“EX”前半段并没有贵家零在地上出现，遇见正树的事件存在。此外，在α时曾经有和隆盛在新宿相遇的事件存在。



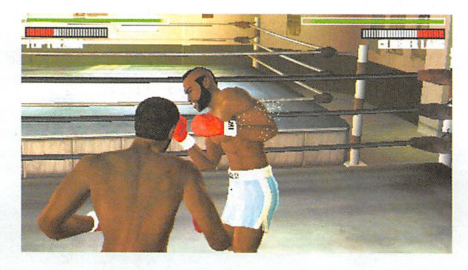
POCKET STADIUM
口袋运动会

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

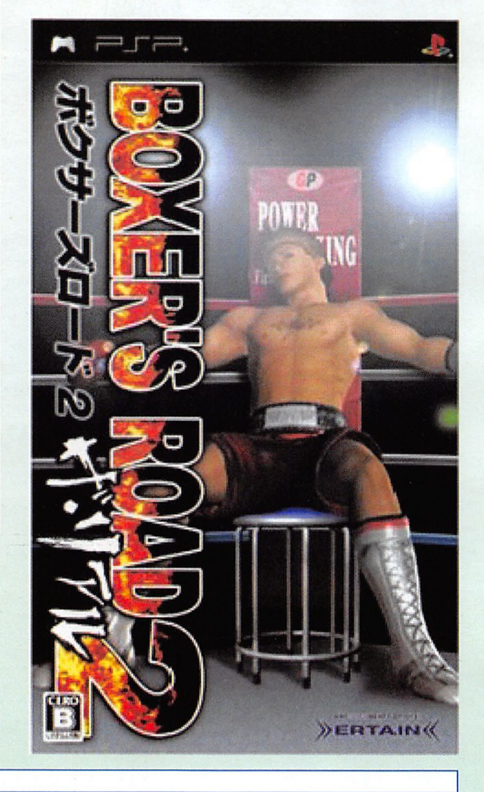
拳击诞生于古埃及，流传于古希腊和古罗马，在英国得到发展，在美国得到壮大。

现在拳击已经成为了有着广泛基础的运动，在奥运会上也是重头比赛之一。虽然这项运动被无数人喜欢的同时也在被无数人称之为“血腥”，甚至被某些人冠以“两只为了争夺骨头而进行血腥争斗的狗的运动”这种不雅之名，但是却阻碍不了人们对其狂热的喜爱。

看过史泰龙自编自导自演的《洛奇》一定都被主人公不屈不挠的性格而感动，现在这种感动也传达到了你的手中—PSP版《洛奇 拳王再临》。这款游戏是遵循了电影《洛奇6》的内容而进行制作的，玩家在游戏中要扮演丧偶、落魄（或者说应该叫做“英雄老矣”）的前拳王洛奇·巴尔博，为了自己人生的信念，再次踏上拳台，为了自己的内心，为了自己的亡妻，挥出了年迈而又坚毅的拳头。



这款作品说实话很一般，基本上不是在卖“拳击游戏”而是在卖“洛奇”。游戏中除了“史泰龙”的面部能够让人激动一下以外实在是没有什么能够引人注意的东西了。人物动作僵硬，画面



耿欣红 游戏大家一起玩更有趣

读者资料 女，20岁，山西省太原市并州南路两巷核工业第七研究设计院，030012

粗糙。现在这一类“顶着名头”骗钱的游戏是越来越多了。

不知道从PS时代走过来的玩家们记不记得有一款叫做《拳手之路》的游戏，在2006年9月28日，ERTAIN公司在PSP上推出了这款游戏的续作



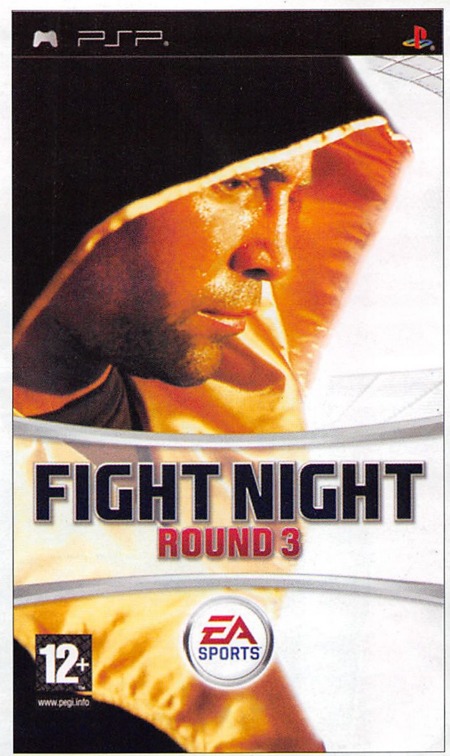
《拳手之路 真实》。在这款游戏中玩家需要自己创造一名原创角色，然后从日常起居、训练等多方面着手，将这名角色培养成一名世界拳王。在创造角色的时候玩家可以从周身每一个部位进行塑造，游戏中收录了一些日本的知名拳王，手感基本上达到了真实拳击的效果，画面也还可以接受。

相信很多玩家在中学时代都看过一部名叫《一步神拳》（也有翻译叫做“第一神拳“或是“拳击小子”）的漫画。原著中讲述了少年幕之内一步在偶然的情况下和职业拳手鹰村守相遇，并以此为契机走上了职业拳坛的道路。这款游戏曾经在PS上推出过，现在续作又登陆PSP了。这款作品中收录了原著中的大量拳手，而且最新的对手也会登场。值得一赞的是本作的手感，打击感非常棒！只要击中对手就是实实在在的一拳。不过这一作的故事模式有些平淡，流程就是“看图→比赛”，如果不是原著的忠实爱好者基本上不太会坚持下去。

这里要为大家推荐一款不错的拳击游戏，由EA加拿大工作室开发的《拳击之夜3》。这款游戏不仅在角色方面收录了历代拳王，而且在游戏的节奏以及比赛的各种氛围都真实地模拟了现实拳击比赛。不过由于是掌机作品，限于机能以及显示效果，本作在游戏整体效果上比家用机版本要差上一大块。不过能够随时随地操控历代拳王击败对手也是一件非常有趣的事情。



下面为大家介绍一些拳击的小知识。



拳击加入奥运大家庭是在公元前688年的第23届古奥运会上，并逐渐成为了古代奥林匹克运动会重要的竞技项目之一。古代奥运会的拳击比赛无论在形式、规则还是器具方面，都与现代的拳击运动有着很大的区别。那时比赛没有专门的场地。没有局数限制，不按体重分级。除了掩盖下身外运动员身上没有其他遮盖物，赤手空拳地进行比赛，比赛结束的唯一条件就是一方倒地不起，如果说拳击是一项“野蛮”的运动的话，也只能局限于“古代拳击”。

到了公元8世纪，拳手们开始使用软皮手套。到了公元前5世纪又出现了一种硬皮手套，到了古罗马时期出现了一种叫塞斯特什的牛皮手套，并广泛被拳手使用。不过在公元394年罗马皇帝禁止一切拳击活动，盛行了10多个世纪的古希腊拳击走到了终点站。

到了公元1200年间，传教士圣陪纳丁设法废止了古代拳击的野蛮方法，使之成为以锻炼身体为原则的体育活动，逐渐流行起来。16世纪传播到了英国，17世纪末复兴起来。19世纪末和20世纪初，拳击主要在英国和美国流行。第三届美国举行的奥运会上，拳击第一次列入正式比赛项目，并延续至今。

郑琦	祝PG的小编们圣诞快乐，更祝天下素有的掌机迷圣诞快乐！
读者资料	天津市南开区红期路元阳道喜路顺风花园3-2-602，300000

高速カードバトル カードヒーロー

时隔多年的系列作品焕发新生,本作的卡片数量众多,战略性非常高,美中不足的是立体化的怪兽卡片看起来制作很粗糙。游戏上手不难,随着游戏规则的步步进化,对战时间也越来越长,通关后才算刚开始真正的游戏。

NDS	NINTENDO	2007.12.20
	TAB	1-2人/4800日元
	高速卡片战斗 卡片英雄	512M

第一章 卡片英雄是什么?

"小智,小智,你还要看电视到什么时候啊,再不出门就要上学迟到咯!"妈妈开始催促起来,小智依依不舍地关上电视,因为刚才的新闻画面里出现了一个让他很在意的人,播音员还提到了"对战"之类的字眼。来到学校之后,青梅竹马的小遥很兴奋地说:"小智,你今天早上看到电视了吗,小桐部长太帅了!"看小智一脸茫然的样子,小遥就告诉他卡片英雄是时下非常流行的卡片游戏,电视新闻里出现的小桐是全国第一个在学校里建立"卡片英雄部"的人,以卡片对战为契机鼓励大家结识更多朋友,此后很多人模仿他建立了学部,声势浩大到即将举行全国比赛的程度。小遥正说到兴头上,上课时间到了,她只能约小智放学后继续聊。

小遥打算模仿小桐在学校里建立学部,不过她连参加全国大赛的打算都没有,仅仅只是想成为话题人物接受电视台采访而已。小智让小遥给他讲解一下游戏的基本规则,小遥却说不出个所以然来。正在小遥尴尬的时候,一位学长加入了他们的交谈:"抱歉打扰一下,我刚才听到了你们的谈话,我觉得非常有趣。"学长扶了一下眼镜继续说:"啊,忘记自我介绍了,我是三年A组的一条明宏,我对卡片英雄非常熟悉,就由我代替你进行规则解说吧。"一条学长首先看了小遥拥有的卡片——只有三张スパルタス而已,他笑了起来:"这样啊,倒也不是不可以对战呢。"一条学长给了小智三张同样的卡片,然后拿出对战专用的道具给两人,看着他们惊诧的样子,学



吴洪成	希望增加"淘金团",就是专门介绍一些较为老旧的经典游戏。
读者资料	男,17岁,福建福州市晋安区新店浮村墙头70号金城福园3-414,350013

长自嘲地笑了笑："我一直都带着两套对战道具在身上，就是为了有一天能够遇到你们这样跟我有同样爱好的人而准备的。"

规则：对战场地上的红色区域属于自己，蓝色区域属于对手，对战开始前双方各自随机抽出三张卡片，其中两张必须放在对战场地上，另一张作为手牌。准备完毕后决定先攻和后攻方，双方回合交替进行，被打败的怪兽会变成石头，石头槽最初有一个石头，槽满时输掉战斗。打败对方的怪兽时，自己的怪兽会升级，升级时消耗一个石头，攻击力提升并且HP自动回满，被怪兽升级消耗的石头在次回合时自动补充。当前排的怪兽被打败后，后排的怪兽卡片会自动上前占据前排位置，由于场地上不能留有空格，所以必须将新的卡片放置到后排位置上去。

小智在初次对战中异常顺利地战胜了小遥，开始感受到了卡片英雄的乐趣，一条学长将一张マナトット送给他作为礼物，看着小遥一脸不高兴的样子，学长也送了同样的一张卡片给她。一条学长提到了车站前有一家卡片商店，可以在那里购买一些新的卡片，小遥就迫不及待的拉上小智一起去了那里。

卡片商店的店长是一位留着胡子的和蔼大叔，店长看过两人的卡片之后，指出了两人没有后卫卡片的问题，所谓后卫卡片就是放置在后排也能够发挥大作用的卡片，例如ビヨンド。为了鼓励两人多钻研对战技巧，店长特别提出让两人将ビヨンド放进卡组进行对战，获胜的人能够得到三张一包的卡包为奖品。小遥求胜心切要求先攻，小智很有风度地谦让了，不过最后仍然是小智取胜，看着小遥伤心大哭的样子，店长特别大赠送，送了三张怪兽卡和四张魔法卡给她，小遥这才高兴起来。

规则：卡片的种类以颜色来区别，前卫卡片为橙色，后卫卡片为蓝色，按住L或R键能够查看怪兽卡片的攻击范围，例如ビヨンド在后排位置就能够攻击对方前排的怪兽。不同的怪兽卡片有等级上限的限制，到达上限等级后无法继续升级。当后排卡片自动去到前排之后，可以将其再次移动到后排，把手牌中的卡片放置在前排，但是每张怪兽卡片每回合只能行动一次，因此移动过位置之后当回合无法攻击。

走在回家的路上，小遥问道："小智，魔法卡要怎么用呢？""我哪知道，我可是连一张魔法卡都没有的人。话说你刚才该不是真的哭了吧？""就是真的哭了。这样吧，我特别借给你两张魔法卡好了，如果你能再赢我一次的话，这两张卡片就送给你用了！"两人走进路边公园，正要开始对战，正巧遇到路过的一条学长，他看了看两人的卡片，非常惊讶地发现小智竟然拥有了一张"闪电"魔法卡，"闪电"是非常稀有又强大的卡片，堪称卡组王牌，小智运气好从小遥手里抽到了这张卡，现在小遥就算想反悔也来不及了。一条学长给他们讲解起魔法卡片的使用方法："魔法卡一般是作为手牌而持有的，随时都可以使用，但是使用的时候必须消耗一定数量的石头，因此只能在获得足够的石头之后随时使用。其实很简单的，你们两人开始对战吧，我会在适当的时候加以提示，你们就知道该怎么用了。"

看到小智再次战胜小遥之后，一条学长觉得时机已到，该向两人讲解正式的对战规则了。两人跟随一条学长来到他的家里，听一条学长侃侃而谈："这个游戏的正式名称是《卡片英雄高速战斗》，获胜条件是打败对方的5只怪兽，也就是说石头槽一共有6格，全满的时候就落败了。允许使用的卡片数量是10张怪兽卡和4张魔法卡，总计14张组成的卡组，每个卡组里只允许最多两张相同的卡片存在。对战开始前卡片会自动洗牌一次，先攻后攻顺序由掷硬币决定。"



讲解完规则之后，一条学长叫小智在正式规则下跟他对战，缺少的卡片可以从他的收藏中挑选，作为他送给小智的礼物，一条学长特地挑选了跟小智一模一样的卡组。小智虽然很紧张，不过最后还是赢了，一条学长又额外送了一张怪兽卡作为礼物，小智彻底燃起了斗志，大声说："我们一起来成立学部吧，一条学长当部长，从我们三个人开始建立卡片英雄部吧！"

第二章 命运的邂逅



第二天放学后，小智和小遥一起去找老师，想要提出建立学部的申请，很不巧老师恰好出去了，两人只能在办公室门口等老师回来。等待中小遥向小智提出了两个疑问：ルシュ这张卡片最高可以升到3级，在特定情况下可以直接从1级升到3级，应该怎么做呢？怪兽卡片的升级方法是固定的，可是为什么还要特地问是不是要让怪兽卡

片升级呢？想明白了这两个问题之后，小智觉得自己在对战技巧方面又更进了一步。

规则：当打败1级以上的怪兽时，自己的怪兽卡片可以一口气提升几个等级，但是也可以故意不升级，有些怪兽的攻击技能是需要消耗石头的，可以将石头留着用于使用攻击技能。

好不容易等到老师回来，小智鼓足勇气向老师提出了想要成立学部的事情，当老师问到为什么要成立学部的时候，小遥说漏了嘴，把想上电视的事情说了出来，老师自然说什么都不会同意了。两人垂头丧气的走在回家路上，小遥突然发现公园里有个人非常像是昨天在新闻里出现过的小桐，她认为小桐可能正在拍摄节目，觉得这是一个上电视的好机会，就兴冲冲地跑了过去，留下小智在后面摇头叹气："真是一点都没有反省啊……"

可惜小遥猜错了，小桐只是偶尔路过公园而已，并不是在拍摄电视节目，遗憾之余她建议小智跟小桐来一场对战，用她的话来说就是"跟名人对战的机会是可遇而不可求的"，于是就自作主张代替小智去约战小桐。当小遥说出他们两人从昨天才刚刚开始玩卡片英雄的时候，小桐的脸上想必是布满了黑线吧……很意外的，小桐竟然答应了对战的要求，并且同意将稀有卡片作为取胜者的奖励，更意外的是小智竟然轻易取胜。

小遥欣喜若狂："小智你竟然赢了哎，小智你好厉害啊！"小桐拿出一张稀有卡片递了过来："恭喜你，这是你的了。"小智却怒气冲冲地一把拍掉了小桐手里的卡片，大声说："你为什么故意放水？我可是非常认真地全力应战了，你竟然用这样的态度来对待，真差劲，你这个人太差劲了！"小遥连忙一边道歉一边拖走小智，这样的场面实在太让她尴尬了。

等到小智冷静下来之后，小遥才弄清楚刚才是怎么回事，小智闷闷不乐地说："最讨厌故意放水的家伙了。"小遥建议他再去跟小桐对战一次，这一次一定要事先说好不许放水，但是小智又不愿意，小遥想到了全国大赛，小桐在电视上说过会参加全国大赛的，那就一定能在全国大赛中跟小桐碰面，而且不用担心小桐故意放水。两人一拍即合，小遥说好回家就打电话给全国大赛组委会报名，然后通知小智报名结果。当小智等来小遥的电话时，电话那头的小遥带着哭腔，组委会说报名参加的单位必须是经过学校认可的卡片英雄学部，而不接受以个人为单位的报名，这下子，成立学部势在必行了。



第三章 成立卡片英雄学部吧！



第二天，小智和小遥又去找老师，这一回老师听说他们以全国大赛为目标，总算同意了建立学部的要求，但是他们必须找到最少5个成员才可以。听到这里，两人就飞快的跑出办公室，开始在一年级的教室来回找，小遥先是发现了一个独自摆弄卡片的男孩，男孩名叫小山内真，由于喜欢卡片的设计因此收集了好多，只是苦于没有对战对象，所以非常不自信。小遥主动要求与他对战，本以为取胜是十拿九稳的事情，但是被阿真的エル・ソル打了个措手不及败下阵来，他开心地笑了起来："谢谢你，我现在自信多啦！我特别喜欢エル・ソル，收集了好多张，如果不嫌弃的话就送给你们吧！"阿真要求小智把エル・ソル加入卡组，然后与他对战，虽然他输掉了，不过还是觉得很开心，并且决定加入学部。

现在一共有4个成员，还剩一个去哪里找呢？小智和小遥正在发愁的时候，旁边有个男孩突然说："我刚才听到了你们的谈话，不如让我加入你们吧，只不过我有一个条件，你们必须让我当部长，怎么样啊？"小遥提出要以对战的方式来决定，如果男孩获胜的话就满足他的条件，很可惜他不是小智的对手，不过他很大度的送了一张ボムゾウ给小智，这个名叫时田俊介的男孩成了学部的第5个成员。集齐5人之后，老师同意了他们建立学部的要求，但是光是老师同意还不够，必须教导主任点头才行，教导主任是出了名的严肃刻板，老师找借口说有事先溜走了，留下学生们自己去应对教导主任。

教导主任是个瘦削的女人，戴着圆眼镜，说话非常简短，听学生们道明来意之后，就给他们提出了一个挑战。教导主任有一个老朋友叫藏马，是卡片英雄达人，并且拥有自己的俱乐部，俱乐部里面有三员大将，只要5个成员里的任意一人赢了大将，就批准卡片英雄学部的成立。小智一口就答应了下来，为了参加全国大赛，愿意接受这个挑战，走出教导主任的办公室后，小智发现自己出了一头冷汗，开始担心刚才自己是不是太冲动了，竟然想都不想就答应下来，毕竟自己的卡

自仲阳	掌机本是调剂品，可是我们却将之升华为"爱"，此后，世界便有了"错爱"一词。
读者资料	男，19岁，内蒙古自治区巴彦淖尔市第三中学高三（29）班，015000，QQ125296229

组都还不太完善，需要补充更多强力的卡片。说到补充卡片，小智兜里的零花钱可不够买卡包的，好在一条学长告诉他一个好地方，车站前的卡片商店那里有对战中心，在对战中心赢得一定的点数之后可以用来交换卡片，这样即使没有零花钱也可以获得新的卡片。

第四章 超级卡片登场！

小智、小遥和一条学长正匆匆赶往卡片商店的时候，阿真和俊介从后面追上了他们，并且带来了一个大新闻：卡片英雄的超级卡片发售了！果然是一条大新闻，卡片商店里排队的长龙一直延伸到外面，托超级卡片的福，商店的生意火爆起来，店长在拥挤的人群里看到了小智他们，就特地过来跟他们解释超级卡片的事。不过超级卡片并不是单张发售的，而是混在卡包里的，只有运气好的人才能拿到，卡包需要用150点的点数来交换，小智目前根本没有点数，不过店长破例允许他用现金来买卡包。不得不说小智的运气实在太好了，他选的卡包里居然真的有一张圣兽的超级卡片！

规则：超级卡片与魔法卡片一样，平时是并列在手牌旁边的，当达到登场条件时就可以将其放置在战斗场地上了，当超级卡片登场时，会将对手场地上的所有怪兽全灭，超级卡片的圣兽登场的时候不仅拉风无比，而且本身还有非常高的等级上限和攻击力。

拿到新卡片之后，小智等人走进了对战中心，这里聚集着很多喜欢卡片英雄的人，在这里登录之后，就可以找人来对战了。小智刚刚选定一个对手，就听到小遥在一边大呼小叫，原来是对战中心的对战台吸引了她，怪兽卡片的形象被立体化并放大很多倍，对战看起来惊心动魄。小智和对战对手简单交谈几句之后，就开始了紧张的对战，对战中心采用的是三局两胜制，前两局双方依次先攻，若是平手，第三局再掷硬币决胜。每当小智赢得150点之后，都跟小遥和一条学长一起，去卡片商店换购新的卡包，不断调整自己的卡组，为挑战藏马俱乐部做充分的准备。

第五章 藏马俱乐部

藏马俱乐部所在的地方是一座漂亮的大房子，按过门铃自报姓名之后，小智和小遥走了进去，而一条学长另有要事先行离开，没有陪他们一起进去。藏马先生是一位学者样子的老人，他已经从教导主任那里听说了对战的事情，于是就依次叫来俱乐部最强的三个人跟小智对战。第三强的人是以用ポリスピナ  著称的驹井，第二强的人是穿着乌贼玩偶装的中年男子，第一强的人是一位戴着化妆舞会面具的女士，小智不骄不躁，沉着应战，终于战胜了这三个对手。对方摘下面具，露出了真面目，她竟然就是教导主任，小智和小遥都非常惊讶，原来教导主任为了了解小智他们的实力，特地拜托藏马先生设计了这次的考验。教导主任当即宣布，同意成立卡片英雄部，并希望大家能够在全国大赛中取得好成绩，学部的另外三个成员适时地出现，拉响纸炮一起庆祝。

第六章 新的规则



重新报名之后，大家很快就收到了全国大赛的邀请信，小遥把小智叫到公园里去，把邀请信带给他。邀请信上写着比赛使用“Jr.规则”，并且随信附带了一张掌控者卡片，这些都是两人从来没有听说过的新鲜东西，所以他们一致决定去向一条学长请教。一条学长详细解释了起来：“我们一直用的Spd规则并不是卡片英雄对战的唯一规则，确切地说它是近几年才被创建并广泛使用的规则，这种规则下的对战速度非常快，也很容易上手，所以用的人越来越多。实际上还存在着正式的规则，可以说卡片英雄的极致就是由此而来的。至于高速战斗与Jr.规则的不同之处，比方说在Spd规则中，对战场地上最多只能放置两张怪兽卡片，而Jr.规则允许放置四张怪兽卡片！怪兽卡片数量的增加使游戏的战略性大幅度提高，另外还有一项最重要的区别就在于，Jr.规则下你们自

宁建军	最爱凌小路和狸猫的双口相声了。
读者资料	男，18岁，内蒙古呼和浩特市玉泉区阳光鑫苑小区3号楼三单元101号，010010

身也会出现在对战场地中——以掌控者的身份，与怪兽卡片并立在一起。”听到这里，两人才明白为什么全国大赛的邀请信里会附带那样的一张卡片，不过光是听一条学长讲解并不能完全弄清楚Jr.规则，还是要在实际对战中才能更好的理解，于是小智以小遥为对手，开始了使用Jr.规则的初次对战。

规则：Jr.规则的胜利条件是先打倒代表着对方的掌控者卡片，掌控者卡片的HP为5。对战开始前每人各抽取5张卡片作为手牌，魔法卡片与超级卡片都与怪兽卡片混在一起随机抽取，而不是可以随时使用的状态。每回合行动前，会获得3个石头，并且能抽取一张卡片加入手牌，将怪兽卡片放置在对战场地上时，需要消耗1个石头，因此Jr.规则允许对战场地上存在不放置卡片的空位置，当回合放置卡片后，怪兽在下回合才会出现。怪兽卡片在某一回合中没有行动的话，在回合结束时就会蓄力，蓄力效果能使怪兽获得一定的防御力，在受到攻击后效果消失，蓄力效果同时也能使怪兽的攻击力少许提升，在攻击后效果消失。掌控者卡片拥有护盾，能够吸收攻击力为2P的攻击，必须用3P的攻击才能一次奏效，被攻击后减少的HP会变为石头，计入石头总数，怪兽被打败后，放置卡片及升级所使用的石头也会回收，计入石头总数。

听一条学长说卡片商店里可以买到Jr.规则专用的卡片，小智和小遥就兴冲冲地去采购，店长听说两人要参加全国大赛，就送给小智一包专用卡包，拆开之后里面有以前从来没有见过的卡片，仅限于Jr.规则使用。专用怪兽卡片上有“1D”的字样，店长解释：“这代表能够对HP造成1点伤害，并且是无视掌控者防御护盾的，直接对HP造成1点伤害。”给小智演示了一下之后，店长又额外送给他一包卡片，也送了两包卡片给小遥。为了熟悉Jr.规则，小智和小遥在对战中心泡了好久，又补充了一部分卡片，为全国大赛积极地做准备。

规则：Jr.规则的卡组必须有20张卡片，为了卡组的平衡，一般推荐前卫怪兽卡片9张，后卫怪兽卡片5张，魔法卡片5张，超级卡片1张的构成，每个卡组里允许最多三张相同的卡片存在。Jr.规则中超级卡片登场时不附带使对方怪兽全灭的效果，但是超级卡片拥有很高的攻击力，能够对对方的掌控者卡片造成很大的威胁。

第七章 部内选拔赛



过了几天，学部的成员约在公园里见面，小智和小遥最先到，两人兴奋地讨论起全国大赛的事情，小智自信满满地说：“再过不久就可以在全国大赛里遇到小桐了，这回可以堂堂正正地和他较量了，真是期待啊！”这话正巧被刚刚赶到的阿真和俊介听见，俊介毫不客气地说：“别做梦了，全国大赛是团队比赛，就算我们能够遇到小桐的队伍，你怎么知道你一定就会跟他交手呢？”“那还用说吗？”小智回答，“小桐是他们队的王牌，一定是最后一个出场的，所以最后出场的我肯定能跟他对战！”俊介不服，想要跟小智争夺最后出赛权，正好一条学长也到了，大家决定用选拔赛的方式来决定谁最后出场。

五个人进行了简单的抽签，结果是小智对战阿真，小遥对战俊介，一条学长轮空，作为种子选手直接参加冠军争夺战。小智很轻松的赢了阿真，小遥不敌俊介，不过俊介在下一场对战里输给了小智，只能心服口服地观看小智与一条学长的决胜战。一条学长不愧是玩了很久的高手，小智非常艰难地取得险胜，终于靠自己的实力赢得了与小桐对战的权力，在遇到小桐之前，一定不能输啊！



第八章 全国大赛



参加比赛当天，小智早早地起床，带上妈妈做的便当，等小遥来叫他。小遥一见小智就打趣说：“哎呀呀，小智，你看起来精神不太好的样子呢，是不是太紧张了呀？”小智反驳道：“才没有呢，倒是你，黑眼圈好明显，昨天晚上根本就睡不着吧？”“我啊？为了养足精神参加比赛，我可睡足了13小时呢！”“那也太久了吧！”两人乘坐巴士来到比赛会场之后，学部的另外三个人已经在等着他们了，赛程表已经公布，小智他们被分在A组，而小桐的队伍在F组，不到决赛是不可能对上他们的。比赛的开幕式在体育场里举行，小桐作为参赛选手代表上台进行了宣誓，小智紧紧盯着他，低声说：“我一定会堂堂正正地打败你，小桐！”

小智他们第一场比赛的对手是某所私立学校的队伍，对手们统一穿着奇怪的装扮，戴着面具不露出本来面目，让人看了就很不舒服，前四场比赛中一条学长和阿真各胜一场，双方打成平手，小智的这一场比赛就变得至关重要。对手很强，不过小智更强，在他的努力下大家迎来了第一场

王震东　《掌机迷》是我最喜欢的杂志，没有之一。（不知道某人会不会向我收版权税……）
读者资料　男，18岁，甘肃省兰州市第三十三中学，730000，QQ554986548

胜利，大家互相鼓励着，一直闯到了准决赛。

眼看准决赛就要开始了，小遥突然说要去洗手间，于是就匆匆忙忙跑开了，她跑得太急了，不小心撞到了一个大个子男生。对方先是非常生气，但是看清撞到自己的人是个可爱女孩的时候，又一点都不生气了，反而要求小遥跟他交往……小遥当然没有同意，道歉之后又跑开了，巧的是准决赛的对手正好是那个大个子男生所在的队伍，小遥一见他就赶紧躲到了小智的背后，大个子急了："喂，躲什么躲啊，难道这小子是你男朋友?"小遥逞强说："是又怎么样！"大个子顿时怒火熊熊："小子，你竟然是她的男朋友，我要跟你决斗！"小智随口说："我才不是什么男朋友，你要是赢了的话你去当她的男朋友好了。"小遥对小智劈头一阵臭骂，不过小智跟她保证绝对不会输，在打成二比二之后，小智战胜了大个子。大个子虽然落败，却仍然不放弃对小遥的追求，最后小遥答应每周与他通信才罢休。

终于到了决赛，还是二比二平，小智与小桐的对战结果将决定全国冠军所属。"好久不见了，小智。"小桐的神情很淡定。"我就是为了能跟你对战才一路走到决赛的。""我知道，我就是在等待这一刻。"小桐回答，"那个时候我确实故意放水，但并不是因为小看你，我认为卡片英雄的最高乐趣就是——总有一天堂堂正正的一决胜负。来吧，小智，这次我不会再手下留情了！"欢呼声响起，最后的决战开始了，当大赛组委会宣布获胜方为小智队的时候，大家激动地流下了眼泪，全国大赛总冠军，终于做到了！

颁奖仪式结束之后，小桐找到了小智和小遥，当初在公园里小智没有接受小桐输给他的稀有卡片，现在小桐再一次把卡片递给小智，并且说那是图案与通常不同的超稀有卡片，小智高兴地接受了，小桐也给了小遥一张稀有卡片。除此之外，小桐还拿出了另外两张卡片，分别是白色掌控者和黑色掌控者，并留下了一句耐人寻味的话："请带着这两张卡片来我家挑战吧！"





第九章 魔法掌控者



按照小桐通过手机邮件发来的地图，小智和小遥来到了小桐的家里，小遥为小桐家的豪华住宅惊叹不已，当听说小桐的父亲是某家公司的社长之后，小遥的脸上露出羡慕的表情："哇，有个当社长的爸爸真好！""我倒不这么认为哦。"小桐说，"父亲他太忙了，连我都很少能见到他。"说起那两张特殊的掌控者卡片，小桐解释说："那是与普通卡片不同的魔法掌控者卡片，拥有一些特殊的能力，使用魔法掌控者卡片就意味着从Jr.规则升级到Sr.规则。魔法掌控者卡片拥有攻击技能，消耗3个石头，攻击力为2P，另外还有特技，黑色掌控者卡片有攻击系特技，而白色掌控者卡片有守护系特技。具体来说，黑色掌控者拥有'狂暴力量''镰鼬''大地之怒'，白色掌控者拥有'唤醒''铁盾''治愈'。"为了让两人更好的理解魔法掌控者卡片的能力，小桐建议他们进行对战，小遥使用黑色掌控者，小智使用白色掌控者，对战一次之后交换掌控者卡片，体验两种魔法掌控者卡片的不同。

规则：Sr.规则下的对战允许怪兽从场地上逃跑，选中怪兽之后选择"にげる"指令即可逃跑，为了避免对方打败己方怪兽后升级，适时让怪兽逃跑是不错的选择，但是怪兽一旦逃跑后就不能再次回到对战场地。由于魔法掌控者卡片本身就拥有特技，因此针对不同的魔法掌控者，需要配置不同的卡组，避免卡组中魔法卡片的效果与掌控者的特技重复。

两次对战结束后，小智和小遥必须决定选择哪一种魔法掌控者卡片，虽然两种各有千秋，不过最后他们还是选定了其中一种。小桐告诉他们，去对战中心使用Sr.规则取胜5场之后，还能够再次升级。

第十章 幻之掌控者



在取得Sr.规则下的五连胜之后，小智升级到了Pro规则的等级，对战中心的工作人员介绍说：“恭喜你升级到了Pro规则等级，这是卡片英雄对战的最高等级，蕴含着更多更深的乐趣。Pro规则的掌控者拥有10点HP，卡组里必须有30张卡片，取得5场胜利之后，就能获得进入特殊房间的资格，能够与传说中的玩家‘掌控者X’对战，请向这个目标努力吧！”工作人员为小智挑选了示范型卡组，包括14张前卫卡片、8张后卫卡片、7张魔法卡片和1张超级卡片，由于小桐用邮件将白色掌控者卡片发给了小智，因此可以自由选用两种掌控者卡片来进行对战。战胜掌控者X后，小智得到了幻之掌控者卡片，使用这张卡片战斗时，可以牺牲掌控者的1点HP换取抽一张手牌的权利。虽然经历了那么多事情，还获得了战胜掌控者X的殊荣，小智的卡片英雄之旅才算刚开始而已，今后还有更多的挑战等着他呢。前十章的剧情结束后，可以进入番外篇迎接新的挑战。

World of Quest



编号	名称	稀有度	类型	能力
001	スパルタス	★	前卫	lv1:HP3/2P，lv2:HP3/3P
特征：上限lv2，HP较低				
002	マナトット	★	前卫	lv1:HP4/2P，lv2:HP4/3P
特征：上限lv2，HP较低				
003	ポップル	★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP5/3P
特征：上限lv2				
004	タコツケ–	★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP6/3P
特征：上限lv2，升级时HP增加				
005	ボムゾウ	★★	前卫	lv1:HP6/2P/1P，lv2:HP5/3P/2P
特征：上限lv2，升级时HP减少，远距离攻击，普通攻击时自己也收伤害				
006	ボムキング	★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP4/6P/3P
特征：ボムゾウlv2升级时登场，HP较低，攻击力高，远距离攻击，普通攻击时自己也收伤害				
007	ゲイラ	★★★	前卫	lv1:HP6/1P/1P,lv2:HP6/2P/2P,lv3:HP6/3P/3P
特征：上限lv3，HP较高，攻击力较低，远距离攻击				
008	エル・ソル	★★★	前卫	lv1:HP5/1P/2P(1s)，lv2:HP5/2P/3P(1s)
特征：上限lv2，贯通攻击				
009	神斩丸	★★★★★	前卫	lv2:HP5/2P/2P(2s)，lv2:HP5/3P/3P(2s)
特征：上限lv2，远距离攻击				
010	牙王バサラ	★★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP5/5P/3P(2s)
特征：神斩丸lv2升级时登场，攻击力较高，远距离攻击				
011	ポリスピナ–	★★★★★	前卫	lv1:HP3/2P，lv2:HP3/3P
特征：上限lv2，HP较低，一回合可以行动两次				
012	T3–00	★★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP3/3P
特征：ポリスピナ–lv2升级时登场，HP较低，一回合可以行动三次				
013	ラツフイ–	★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P/2P，lv2:HP5/3P/3P
特征：上限lv2，远距离攻击				
014	圣兽ラフイオ–	★★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP5/5P/5P
特征：ラツフイ–lv2升级时登场，攻击力较高，特技攻击力较高，远距离攻击				
015	ワイルドブル	★★★★★	前卫	lv1:HP6/1P/3P(2s)被攻击的对手攻击力上升1
特征：无法升级，HP较高，攻击力较低，特技攻击力较高，特技是魔法				
016	铁拳シグマ	★★★★★★	前卫	lv1:HP6/1P，lv2:HP6/3P，lv3:HP6/5P
特征：上限lv3，HP较高				
017	ビヨンド	★	后卫	lv1:HP2/0P/2P，lv2:HP2/0P/3P
特征：上限lv2，HP较低，远距离攻击				
018	ル–ジュ	★	后卫	lv1:HP3/0P/1P,lv2:HP3/0P/2P,lv3:HP3/0P/3P
特征：上限lv3，远距离攻击				

卡片列表阅读方式：“lv1:HP3/2P”代表该怪兽卡片等级为1时HP为3，近距离攻击力为2P，如果写作“lv1:HP3/2P/2P(1s)”则代表该怪兽卡片远距离攻击力为2P，并且需要消耗1个石头发动该特技。

编号	名称	稀有度	类型	能力
019	ヤンバル	★★	后卫	lv1:HP3/0P/2P，lv2:HP3/0P/3P
特征：上限lv2，远距离攻击				
020	ガンタス	★★	后卫	lv1:HP4/0P/2P(1s)，lv2:HP4/0P/3P(1s)
特征：上限lv2，HP较高，远距离攻击				
021	メガンタス	★★★★★	后卫/超级卡	lv3:HP4/2P/5P
特征：ガンタスlv2升级时登场，特技攻击力较高，远距离攻击				
022	キラ–ビ	★★★★	后卫	lv1:HP2/0P/3P,lv2:HP3/0P/3P,lv3:HP4/0P/3P
特征：上限lv3，HP较低，升级时HP增加，特技攻击力较高，远距离攻击，特技范围变化				
023	フェニックス	★★★★★★	后卫	lv1:HP4/0P/1P，lv2:HP4/0P/2P
特征：上限lv2，HP较高，大范围攻击				
024	ヒ–リング	★	魔法	回复魔法，为怪兽回复2HP，消耗3s
025	铁の盾	★	魔法	盾魔法,受到的伤害减少1,消耗2s,效果持续1回合
026	スパ–ク	★	魔法	攻击魔法,对选定目标进行1P的电击攻击,消耗1s
027	パワ–ダウン	★★	魔法	能力魔法，使选定目标的攻击力降低1，消耗1s，效果持续1回合
028	レベルチェンジ	★★★	魔法	等级魔法,使选定怪兽的等级随机升降1级,消耗2s
029	恶魔のダンス	★★★★	魔法	等级魔法，使选定怪兽的等级降低，消耗2s
030	二重の盾	★★★★★	魔法	盾魔法，以"铁之盾"同时保护两只怪兽，消耗3s，效果持续1回合
031	ワ–プ	★★★★★★	魔法	空间魔法,交换对方与己方怪兽所在场地,消耗3s
032	サンダ–	★★★★★★★	魔法	攻击魔法,对选定目标进行3P的落雷攻击,消耗4s

Monster Sword



编号	名称	稀有度	类型	能力
033	テトカ	★	前卫	lv1:HP5/2P/レベルダウン(2s)，lv2:HP5/2P/レベルダウン(1s)
特征：上限lv2，升级时攻击力不增加，特技为魔法，特技范围变化				
034	ガンガガンガ	★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP8/3P
特征：テトカlv2升级时登场，HP较高				
035	バルバス	★★★	前卫	lv1:HP4/2P，lv2:HP4/3P
特征：上限lv2，特技为魔法，被打败后转生为パフ				
—	パフ	—	—	lv1:HP3/1P/福音の花(3s)，lv2:HP3/1P/福音の花(3s)
特征：福音の花效果为使指定怪兽升级，自己退场				
036	フル–ル	★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP5/3P/梦幻の光(1s)
特征：バルバス或パフlv2升级时登场，特技为魔法，使指定怪兽升到最高等级后退场				
037	ドノマンティス	★★★★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP5/2P/4P(1s)
特征：上限lv2，lv2后可以使用特技，特技攻击力较高				
038	ファレイナ	★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP6/2P/2P
特征：ドノマンティスlv2升级时登场，HP较高，攻击力较低，远距离攻击，吸收攻击力等量的HP				
039	ケントウリアス	★★★★	前卫	lv1:HP6/1P/3P,lv2:HP6/1P/4P,lv3:HP6/1P/5P
特征：上限lv3，HP较高，特技攻击力较高，特技攻击有时会落空				
040	ゴ–ストシ–プ	★★★★	前卫	lv1:HP6/2P/レベル固定(2s)，lv2:HP6/3P/レベル固定(2s)
特征：上限lv2，HP较高，特技为魔法，使指定怪兽等级固定				
041	ジャレス	★★★★★	前卫	lv1:HP4/2P，lv2:HP5/2P/4P(2s)
特征：上限lv2，HP较低，升级时HP增加，lv2后可以使用特技，贯通攻击				
042	ジャレット	★★★★★★	前卫/超级卡	lv3:HP5/2P/5P
特征：ジャレスlv2升级时登场，特技攻击力较高，贯通攻击				
043	ガンプ	★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP5/3P/ヘブンズドア(3s)
特征：上限lv2，HP较高，特技为魔法，使指定怪兽退场				

编号	名称	稀有度	类型	能力
044	ヒ-トロン	★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP5/3P
特征：上限lv2，HP较高				
045	ア-シュ&ロロ	★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P/2P，lv2:HP5/2P/2P
特征：上限lv2，远距离攻击，特技只能使用1次				
046	シトラス	★★★★★★	前卫	lv1:HP4/2P
特征：无法升级，HP较低，能将升级权利转让给别的怪兽				
047	真勇者ダイン	★★★★★★★	前卫	lv1:HP6/2P，lv2:HP6/3P，lv3:HP6/4P
特征：上限lv3，HP较高				
048	グリフォン	★	后卫	lv1:HP4/0P/1P，lv2:HP4/0P/2P
特征：上限lv2，HP较高，使用特技后向后方的空位置移动				
049	バルキャノン	★★	后卫	lv1:HP3/0P/2P，lv2:HP3/0P/3P
特征：上限lv2，远距离攻击，特技范围变化				
050	ゼック	★★	后卫	lv1:HP2/0P/3P(2s)
特征：无法升级，HP较低，特技攻击力较高，远距离攻击				
051	ピグミィ	★★★	后卫	lv1:HP3/0P/1P，lv2:HP3/0P/1P
特征：上限lv2，远距离攻击，特技范围变化，1回合可以行动2次				
052	クレア	★★★★★	后卫	lv1:HP5/1P/ウォッシュ(2s)，lv2:HP5/2P/ウォッシュ(1s)
特征：上限lv2，HP较高，特技为魔法，使攻击对象的特殊效果无效化				
053	ラティ-ヌ	★★★★★	后卫	lv1:HP4/2P/ヒ-リング2HP(1s)，lv2:HP4/2P/ヒ-リング1HP(2s)
特征：上限lv2，HP较高，特技为魔法，特技范围变化，能回复HP，lv2时能为掌控者回复HP				
054	圣天ソフィアス	★★★★★★	后卫/超级卡	lv3:HP5/2P/再生(4s)
特征：クレア或ラティ-ヌlv2升级时登场，特技为魔法，使怪兽回到登场时的状态				
055	ガラスの盾	★	魔法	盾魔法,使怪兽收到的伤害减半,消耗1s,效果只产生1次
056	ブラックレイン	★	魔法	攻击魔法,对场地全体进行1P的攻击,消耗1s
057	エスケ-プ	★	魔法	特殊魔法，使自己的怪兽退场，消耗1s
058	特技封じ	★★	魔法	特殊魔法，使指定怪兽无法使用特技，消耗2s，效果持续1回合
059	パワ-2	★★	魔法	能力魔法，使指定怪兽攻击力变为2P，消耗1s，效果持续1回合
060	レベル固定	★★★	魔法	等级魔法,使指定怪兽的等级无法发生变化,消耗2s
061	诱惑	★★★★	魔法	特殊魔法，双方的指定怪兽同时退场，但有时对方的怪物不会退场，消耗3s
062	水晶の壁	★★★★★	魔法	特殊防御魔法，使指定怪兽不会受到攻击，但只对未行动的怪兽有效，消耗3s
063	どこでも	★★★★★	魔法	特殊魔法，使怪兽的普通攻击不受距离限制，消耗2s，效果持续1回合
064	黄昏の风	★★★★★	魔法	特殊魔法,消除场地上全员的特殊效果,消耗2s
065	シフトチェンジ	★★★★★	魔法	空间魔法，将场地上的指定怪兽与手牌中的怪兽卡片交换，消耗4s

Fantasy Lords



编号	名称	稀有度	类型	能力
066	ディン	★	前卫	lv1:HP6/2P/?D(1s)
特征：无法升级，HP较高，特技2-5随机伤害，攻击后自己也受到同样伤害				
067	ゾンビ	★	前卫	lv1:HP4/2P，lv2:HP4/2P
特征：上限lv2，升级时攻击力不增加，被打倒后可以复活一次，复活后攻击力降低				
068	邪神ヤヌ-	★★★★★	超级卡	lv3:HP6/3P/?D
特征：ゾンビlv2升级时登场，HP较高，攻击力等同于自己受到的伤害				

连永晖　（JBGASOBDSOSO）知道这是什么吗？
读者资料　男，18岁，福建省福州市晋安区岳峰镇福新中路岳峰新村B4座302单元，350011

编号	名称	稀有度	类型	能力
069	フール	★★	前卫	lv1:HP6/2P/挑拨(2s)，lv2:HP6/3P/挑拨(2s)
特征：上限lv2，特技为魔法，使指定怪兽激怒				
070	ラムダ	★★	前卫	lv1:HP5/1P/1D(2s)，lv2:HP5/2P/1D(2s)
特征：上限lv2，攻击力较低				
071	アンノウン	★★★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP5/2P
特征：上限lv2，升级时攻击力不增加，能当作任何超级卡使用				
072	ブラッド伯爵	★★★★★	前卫	lv1:HP4/1P/1D(2s)
特征：无法升级，HP较低，吸血攻击，当HP满时使用特技后退场				
073	アサシン	★★★★★	前卫	lv1:HP4/2P/3P(2s)，lv2:HP5/3P/4P(2s)
特征：上限lv2，HP较低，升级时HP增加，特技攻击力较高，使用特技后退场				
074	アドラ	★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP5/3P/ホワイトブレス(2s)
特征：上限lv2，lv2时可以使用特技，特技为魔法，攻击对手在受到伤害前无法行动				
075	战帝ブリドラ	★★★★★★	超级卡	lv3:HP6/5P
特征：アドラlv2升级时登场，HP较高，攻击力较高				
076	グングニエル	★★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P/1P，lv2:HP5/3P/2P
特征：上限lv2，远距离攻击，向前方空位置瞬间移动攻击				
077	ゼス	★★★★★★	前卫	lv1:HP4/2P
特征：无法升级，HP较低				
078	オヤコダケ	★	后卫	lv1:HP2/1P/2P，lv2:HP2/1P/3P
特征：上限lv2，HP较低，进行特技攻击后对周围8方向造成1P攻击				
079	树圣オリント	★★★★★★	超级卡	lv3:HP4/3P/2D
特征：オヤコダケlv2升级时登场,大范围攻击,特技为魔法,对对方场地全体造成伤害,为己方场地全体回复HP				
080	マッド・ダミー	★★	后卫	lv1:HP3/2P/マッドホール(2s)
特征：无法升级,特技为魔法,使己方怪兽退场并使自己HP回复1攻击力增加1,受到攻击时会移动到后方的空位置				
081	マンクス	★★★	后卫	lv1:HP4/2P/1P
特征：无法升级，HP较高，远距离攻击，受到攻击时为前方怪兽回复1点HP				
082	マージス	★★★★★	后卫	lv1:HP4/1P/?D(1s)
特征：无法升级，HP较高，远距离攻击，对对方怪兽造成与其等级相同的伤害				
083	フーヨウ	★★★★★	后卫	lv1:HP3/0P/2P，lv2:HP3/0P/3P
特征：上限lv2，远距离攻击				
084	ムータン	★★★★★	后卫	lv1:HP3/0P/2P，lv2:HP3/0P/3P
特征：上限lv2，远距离攻击				
085	オーパス	★★★★★★	后卫	lv1:HP4/2P/ワープ(3s)
特征：无法升级，HP较高，特技为魔法，使对方与己方指定怪兽交换位置				
086	咒缚	★	魔法	空间魔法,使指定怪兽无法移动或逃跑,消耗2s,效果持续1回合
087	净化	★★	魔法	特殊魔法，消除场地上全体特殊效果，但是无法消除盾和能力系魔法的效果，消耗1s
088	钢の盾	★★★	魔法	盾魔法,使指定怪兽受到的伤害减半,消耗2s,效果持续1回合
089	龙の盾	★★★	魔法	盾魔法，使指定怪兽受到的伤害减少1点,并能进行反击，消耗2s，效果持续1回合
090	墓荒らし	★★★	魔法	特殊魔法，被打倒的怪兽卡片回到卡组的最前面，在Spd规则中回复石头槽，消耗4s
091	女神の加护	★★★★	魔法	特殊防御魔法,使指定目标有可能回避对方的攻击，消耗2s，效果持续1回合
092	マッドファイア	★★★★	魔法	攻击魔法，对指定目标进行2P的攻击，消耗3s
093	ローテーション	★★★★★	魔法	空间魔法,使场地上的怪兽位置依次旋转1格,消耗3s
094	バーサクパワー	★★★★★	魔法	能力魔法，使指定怪兽攻击力上升1P，但攻击时受到1点伤害，消耗3s，效果持续1回合
095	ダークホール	★★★★★	魔法	空间魔法，如果指定对手不从当前位置移动则下回合退场，消耗3s，效果持续1回合
096	パワーアップ	★★★★★★	魔法	能力魔法,使指定怪兽攻击力上升1P,消耗3s,效果持续1回合

编号	名称	稀有度	类型	能力
097	挑拨	★★★★★★	魔法	特殊魔法,被挑拨的对手只能攻击发出挑拨的对象，无法做其它行动，消耗2s，效果持续1回合
098	デスチエーン	★★★★★★	魔法	特殊魔法,使双方指定怪兽共同承担受到攻击时的伤害,消耗2s

Last Imperial



编号	名称	稀有度	类型	能力
099	ゴーント	★	前卫	lv1:HP1/2P，lv2:HP1/3P
特征：上限lv2，HP较低，能诅咒打倒自己的对手，使其每次行动消耗2s				
100	カムロ	★	前卫	lv1:HP1/2P，lv2:HP1/3P
特征：上限lv2，HP较低，能诅咒打倒自己的对手，使其HP行动时HP变为1				
101	妖姬ヨシノ	★★★★★	超级卡	lv3:HP4/4P
特征：カムロlv2升级时登场，HP较低，攻击力较高，能诅咒攻击对象，使其行动时HP变为1				
102	赤龙キバ	★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP5/2P
特征：上限lv2，升级时攻击力不增加，lv2时能反击对手				
103	灼牙龙アギト	★★★★★★	超级卡	lv3:HP5/3P，lv4:HP4/8P
特征：赤龙キバlv2升级时登场，能够升级，升级时HP下降，攻击力较高，lv3时能反击对手				
104	ユニフォ−ン	★★	前卫	lv1:HP5/2P/ウェイクホ−ン(1s)，lv2:HP5/3P/2P
特征：上限lv2，特技有变化，特技为魔法，能使准备中的怪兽直接登场，lv2时特技可用于攻击				
105	ヤミ−	★★★	前卫	lv1:HP5/2P/それちょうだい(1s),lv2:HP5/3P/それちょうだい(1s)
特征：上限lv2，特技为魔法，能吸收掌控者的2个石头				
106	ピュア	★★★★	前卫	lv1:HP5/2P/パワ−チャ−ジ，lv2:HP5/3P/パワ−チャ−ジ
特征：上限lv2，特技为魔法，使掌控者的攻击力增加，使用特技后退场				
107	ラオン	★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P/?P，lv2:HP5/3P/?P
特征：上限lv2，特技攻击力较高，当左边存在レオン时能合力使用特技攻击				
108	レオン	★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P/?P，lv2:HP5/3P/?P
特征：上限lv2，特技攻击力较高，当右边存在ラオン时能合力使用特技攻击				
109	ナツツロックル	★★★★★★	前卫	lv1:HP6/2P
特征：无法升级，HP较高，当受到伤害时会攻击前方的怪兽				
110	マ−ベリック	★★	后卫	lv1:HP1/0P/1D(3s)
特征：无法升级，HP较低，远距离攻击				
111	ダロス	★★★★	后卫	lv1:HP4/1Pド ロ−フォ−ス(1s)
特征：无法升级，HP较高，特技为魔法，当手牌少于4张时抽一张卡片				
112	ロブ−ン	★★★★	后卫	lv1:HP1/0P/レベルアップ,lv2:HP1/0P/レベルアップ,lv3:HP1/0P/レベルアップ
特征：上限lv3，HP较低，特技为魔法，lv3时使用特技从退场				
113	ロスト−ン	★	魔法	石头魔法，使掌控者拥有的石头减少一半,消耗1s
114	リ・シャツフル	★	魔法	卡片魔法,手牌回到卡组中洗牌后重新抽取,消耗1s
115	ソ−ト カ−ド	★	魔法	卡片魔法,预先看卡组最上面的5张卡片并任意排列顺序,消耗1s
116	リフレッシュ	★	魔法	卡片魔法,舍弃数张手牌,然后抽取相同数量的新卡片,消耗2s
117	ウェイクアツプ	★★	魔法	卡片魔法，使准备中的怪兽直接登场，消耗2s
118	かまいたち	★★	魔法	攻击魔法,对双方前卫怪兽造成1点伤害的攻击,消耗3s
119	バイスト−ン	★★	魔法	特殊魔法，使指定对象使用特技时消耗2倍的石头，消耗1s，效果持续1回合
120	ド ロ−5	★★★	魔法	卡片魔法，抽取卡片直至拥有5张手牌，消耗2s
121	ブラスト−ン	★★★	魔法	石头魔法，使掌控者的石头增加1−3个，消耗1s
122	リタ−ン	★★★★	魔法	卡片魔法，使准备中的怪兽卡片回到卡组的最后位置，消耗3s
123	カ−ド サ−チ	★★★★	魔法	卡片魔法，从前卫、后卫、魔法、超级卡中选一张加入手牌，消耗2s

王炳森	《复古的回忆》文章最精彩，希望你们越办越好。
读者资料	男，11岁，甘肃省兰州市西固区福利路117−101，730060，QQ：527840198

编号	名称	稀有度	类型	能力
124	エクスチェンジ	★★★★★	魔法	特殊魔法,交换双方掌控者的特技,消耗1s,效果持续1回合
125	かげ咒い	★★★★★	魔法	咒印魔法，诅咒指定怪兽，该怪兽退场时对掌控者造成1点伤害，消耗3s
126	大地の怒り	★★★★★	魔法	攻击魔法，对场地全体进行3P的攻击，消耗6s
127	愈しの光	★★★★★	魔法	回复魔法,使指定怪兽与掌控者同时回复1点P,消耗2s
128	スケ-プゴ-ト	★★★★★★	魔法	特殊魔法，由指定怪兽代替掌控者承受伤害，消耗2s
129	ソウルチャ-ジ	★★★★★★	魔法	特殊魔法，使指定怪兽蓄力，消耗1s
130	再生	★★★★★★	魔法	最高位魔法,使指定怪兽回到登场时的状态,消耗5s

Limited Edition



编号	名称	稀有度	类型	能力
131	パパトット	★★★★★	超级卡	lv3:HP6/3P/マナ变化
特征：マナトットlv2升级时登场,HP较高,特技为魔法,使指定怪兽永久变成マナトット且HP不发生变化				
132	オクトロス	★★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P，lv2:HP6/3P
特征：上限lv2，HP较高，升级时HP增加				
133	デスシ-プ	★★★★★★	前卫	lv1:HP6/2P，lv2:HP6/3P
特征：上限lv2，HP较高，使前方的怪兽无法使用特技				
134	ファントム	★★★★★★	前卫	lv1:HP5/2P/ソウルスイッチ(2s),lv2:HP5/2P/ソウルスイッチ(2s)
特征：上限lv2，HP较高，特技为魔法，交换手牌中同样等级个怪兽				
135	ノワ-ル	★★★★★★	后卫	lv1:HP3/0P/1P，lv2:HP3/0P/2P，lv3:HP3/0P/3P
特征：上限lv3，HP较低				
136	ビョ-グル	★★★★★★	超级卡	lv3:HP4/0P/4P
特征：ビヨンドlv2升级时登场，HP较低，特技为魔法，使对手场地上的怪兽依次交换位置				
137	ギガンタス	★★★★★★	超级卡	lv3:HP5/5P/3P
特征：ガンタスlv2升级时登场，HP较高，攻击力较高，远距离攻击				
138	ドンガドンガ	★★★★★★	超级卡	lv3:HP6/3P/レベルム-ブ(1s)
特征：テトカlv2升级时登场，HP较高，特技为魔法，使指定怪兽等级降低并使另一怪兽升级				
139	メサイア	★★★★★★	超级卡	lv3:HP5/0P/愈しの羽
特征：ラティ-ヌlv2升级时登场，HP较高，特技为魔法，使掌控者和指定怪兽的HP回复2点				
140	冰帝コルドラ	★★★★★★★	超级卡	lv3:HP6/3P/コ-ルドブレス(3s)
特征：アドラlv2升级时登场，HP较高，特技为魔法，使掌控者和场上怪兽无法行动，受到伤害后效果解除				
141	ラガポップル	★★★★★★	超级卡	lv3:HP5/2P/ジャックポット
特征：ポップルlv2升级时登场，攻击力较低，特技为魔法，使掌控者拥有的石头增加4个				
142	アラポップル	★★★★★★	超级卡	lv3:HP5/2P
特征：ポップルlv2升级时登场，攻击力较低，受到伤害时使掌控者拥有的石头数量增加2个				
143	エルスピナ-	★★★★★★★★	超级卡	lv3:HP3/3P/5P
特征：ポリスピナ-lv2升级时登场，HP较低，特技攻击力较高				
144	ホロウダイン	★★★★★★★★	前卫	lv1:HP5/3P，lv2:HP5/4P，lv3:HP5/5P
特征：上限lv3，HP较高，攻击力较高				
145	ヴァルテル	★★★★★★★★	后卫	lv1:HP1/0P/1D(2s)
特征：无法升级，特技为魔法				
146	シャム-ラ	★★★★★★★★	后卫	lv1:HP5/2P/ワ-プ(2s)
特征：无法升级，HP较高，特技为魔法，使指定怪兽移动到任意空位置				
147	モ-ガン	★★★★★★★★	后卫	lv1:HP4/2P/2P，lv2:HP4/3P/3P
特征：无法升级，远距离攻击				
148	幻影の镜	★★★★★★★★	魔法	特殊魔法,改变指定的对方怪兽的外形和能力,HP不变,消耗4s
149	福音の钟	★★★★★★★★	魔法	等级魔法，使指定怪物升级，消耗4s
150	スパルタス觉醒	★★★★★★★★	魔法	等级魔法，使スパルタス发挥真正的实力，消耗3s

姜岳	不想说，还有这个栏目么？
读者资料	男，19岁，北京市丰台区万泉寺小区南里22号楼3单元302室，100073

NDS	Square Enix	2007.12.20
	RPG	1人/5980日元
最终幻想4	1024Mb	

作为《最终幻想》系列诞生20周年纪念活动的重头戏，《最终幻想4》的DS重制版是2007年最后值得诸位FF Fan们关注的作品。与之前WSC、PS、GBA的3个复刻版不同，DS版的FF4采用了全新的3D引擎和现在DS游戏中经常使用的ACTIMAGE动画压缩技术，配合原创补完的剧情，使接触到这个游戏的玩家们不得不承认，这一代FF4确实是充满诚意的优秀作品。本期的攻略也本着认真研究的原则，为了让各位玩家更好地体会游戏的乐趣而努力。

游戏操作与选项

本作的基本操作与以前的FF系列基本相同。十字键控制人物和光标移动，A为确定，B为取消，X为主菜单的开启，Y为战斗中切换角色。打开主菜单之后，出现的选项从上到下分别是道具（アイテム）、魔法（まほう）、装备（そうび）、能力（アビリティ）、状态（ステータス）、排序（ならびがえ）、设定（コンフィグ）、中断（ちゅうだん）和存储（セーブ）。在游戏任何地方都可以中断，再开之后中断的存档会消失。存储则需要在大地图或者迷宫里的存档点中进行。

能力转移系统

能力转移（デカントアビリティ）是本作新加入的重要要素。在游戏进行中，主角可以得到各种能力道具（デカントアイテム），这些道具可以使用在任何角色身上，使其带有一定的属性或者战斗能力。如オートポーション可以在受伤之后自动使用回复药，カウンター可以反击等等。对同一个人物使用不同的能力道具，在战斗中这个角色的作用也会变得完全不同。需要注意的是，能力道具数量有限（一般只能得到一个），在一个人身上使用之后就不能卸下来，所以什么道具



黄赞　高考落榜了，我在游戏中涅磐！（猴子：游戏之余不要忘记考场复仇计划。）
读者资料　男，19岁，广西玉林市一中理（二）班，537000

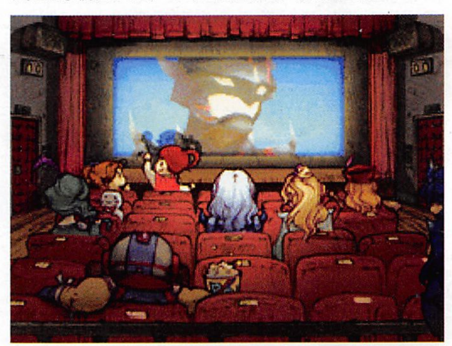
给谁用显得十分重要。但是也不必吝惜，对一些特定角色使用一定数量的能力道具之后，还可以得到新的能力道具。要想在游戏后期得到更多高级能力道具，就要适当地把前期得到的道具使用在一些角色身上。关于能力道具的具体获得和使用方法，我们在后面的攻略中有详细介绍。

关于战斗

从4代开始，游戏采用了即时战斗系统(Active Time Battle，简称ATB）。无论我方还是敌方，都必须等时间槽蓄满之后方可行动（敌人的时间槽是看不到的）。在系统设定中，可以选择战斗方式（バトルタイプ）为Active（アクティブ）或者Wait（ウェイト），它们的区别是前者在选择出招的时候敌人可以出手而后者不能。战斗速度从快到慢共分1—6，六个不同的等级。在角色的能力（アビリティ）选项中，左边的战斗指令（バトルコマンド）可以替换成使用道具之后具备的附加能力，也可以换成哪个具体的魔法或者道具（相当于快捷键）。右边的自动指令（オートコマンド）可以设置一个经常用的指令，在战斗的时候按X键就可以使战斗自动进行。在迷宫中长期对付同样的敌人的时候，使用自动战斗可以节省大量时间。

DS版与之前版本的区别

除了刚才介绍的一些系统上的重大变更之外，DS版的FF4与以前各版本的区别还有很多。首先在游戏里的剧情中增加了大量带有语音的动画，可以按START键跳过。在迷宫中，下屏幕会有地图显示，起初地图是空白的，随着探索的深入，地图的完成度会上升。每踏破一层迷宫，都可以得到相应的奖励。角色的特技变更，暗黑剑士的“暗黑”从集体攻击变成了蓄力技，使用一次之后，下面数回合内的物理攻击威力加倍，同时HP减少约10%。其他人的特技得到了强化。游戏的平衡性调整，武器威力得到了修正。鞭、爪、斧系武器的威力上升。初期魔法消耗MP调整，使用的时候更加轻松。与此同时，敌人的能力也加强了许多，BOSS的HP全部增加，到了后期，不依靠能力道具的话，与BOSS硬拼的后果往往很严重。在这一作中，练级成为玩家们不得不去做的事情，不过练级可以在自动战斗中进行，这些要素的导入不知道是不是受了DQ4的影响。最后很重要的一点，在FF4里，打倒怪物得到的金钱数量很少，靠打怪刷钱买装备会消耗大量的时间。所以在游戏里尽量不要去买武器和防具，尤其是后期。玩家在迷宫里可以得到很多好的装备,所以把钱留到最后去买一些重要的道具比较划算。



《最终幻想4》剧情流程综合攻略

塞西尔（セシル）是武装国家巴隆（バロン）军队飞空艇团“红翼”（赤き翼）的队长。就在这天，他带领红翼军团前往魔法师聚居的米西迪亚（ミシディア），强行夺取了村子里的水之水晶。在返回巴隆的途中，塞西尔对于国王最近突然变得狂暴而好战觉得不可理解。但是作为军人，他只能执行国王的命令。正在他站在船头百思不得其解时，怪物突然袭击了飞空艇舰队。塞西尔用身上的道具打退了怪物的进攻，指挥部下继续返航。

回到巴隆之后，塞西尔将水晶交给了国王的近卫军首领贝根（ベイガン）。他想问问国王为什么要发动战争，却被国王解除了飞空艇团长的职务，并且被强制派遣去密斯特（ミスト）村消灭怪物。塞西尔的好友凯因（カイン）为他求情，也被一同赶了出去。

塞西尔在巴隆城内遇到了白魔法师罗莎(ローザ)，她告诉他晚上有话和他说,之后就离开了。之后飞空艇团的整备队长希德（シド）也安慰了塞西尔几句，这个脾气有点古怪的老头从小看着塞西尔、罗莎和凯因长大，对这些孤儿关怀照料，如同父亲一般。对于国王最近反常的情况，希德似乎也很不理解。

之后塞西尔回到左边塔中自己的卧室休息，半夜里罗莎突然闯了进来。她对塞西尔的软弱很不满意，并且说自己喜欢的人不应该是这样。受

肖哲卿	某日砍老山龙，任务完成。结果挖了半天，结果挖到一本PG！
读者资料	男，16岁，上海市奉贤区奉贤中学高二12班，201400

到罗莎的鼓励之后，塞西尔决定先去密斯特村看个究竟，最近到处都有怪物肆虐，不知道是不是和水晶有关。在出发之前，塞西尔碰到了一个长得像兔子的怪人，他叫Naming Way（ネミングウェイ），专门给人改名字，以前各版本的FF4都可以在他那里更名，但是在这个版本却更名不能（大概是因为有语音的原因）。改不了名字的Naming Way只好失意地离去。

第二天，塞西尔与凯因一起踏上了去密斯特村的路。一切悲欢离合的故事，就从这里开始。

塞西尔和凯因要前往密斯特村，必须先通过西北的洞窟。在这里他们又遇到了Naming Way，这个家伙已经改名叫Mapping Way(マッピングウェイ)，专门负责测绘地图了。他给二人一张魔法白地图,告诉他们每一层迷宫的完成度达到100%就可以得到奖励。地图在下屏幕可以看到，宝箱的位置也很清楚,利用这个冒险确实十分便利。

这个迷宫只有一层，地形不算复杂，但是洞窟里总有一个声音叫他们两个回去。这个声音似乎没有敌意。当他们两个来到洞窟的出口时，一只雾龙突然出现。在多次警告之后，它对不肯离开的二人发动了攻击。



打败雾龙之后，两人来到密斯特村，刚进村子，塞西尔身上的炸弹指轮突然冒出光，之后整个村子陷入了一片火海。原来巴隆王派他们来这里并不是为了消灭怪物，而是杀光村子里所有的召唤士。

就在塞西尔为自己的举止懊悔时，他听到一个小女孩的哭声。顺声望去，一个绿衣少女跪在死去的母亲跟前。这个小女孩的妈妈就是操纵那条雾龙的召唤士，雾龙一死，召唤士的生命也就结束了。后悔莫及的塞西尔不顾凯因的阻拦,宁可冒着被巴隆军追杀的危险也要将这个女孩子带走。而那个沉浸在悲痛中的少女，面对两个来历不明的人，使出了威力巨大的召唤魔法，强烈的地震使塞西尔昏迷了，当他醒来时，凯因已经不见，山路也因为地震封闭。他只好把这个不知道名字的少女带到东北沙漠中的绿洲城镇开普(カイポ)，在旅店里稍作休整。

躺在床上的少女依然不肯说话，塞西尔觉得自己与她的杀母仇人没有两样，想得到她的原谅看来也不可能了，只好郁郁地睡下。谁知在半夜时分，一群巴隆士兵在将军的带领之下前来搜捕幸存的召唤士，他们连这么小的孩子都不放过吗?塞西尔除了保护这个少女，没有别的选择。

BOSS:ミストドラゴン

HP：465	攻：16	防：5
经验值：700	ギル：200	弱点：无

最初的BOSS雾龙并不是很难打，但是因为整个游戏难度上调，所以打起来也比较费劲。首先要准备足够的回复道具（算上迷宫奖励，在巴隆城、洞窟里可以捡到8个左右的回复药以及2个复活药，差不多够了），首先让凯因用跳跃，塞西尔使用暗黑之后攻击。大约2-3回合之后，雾龙会变成雾状。这时不能攻击（否则会被冷气反击，后果严重）。抽空回复体力或者使用暗黑，过两三回合它变回来的时候再猛攻，反复即可将其打败。

BOSS:ジェネラル、バロンへいX3

ジェネラル		
HP：221	攻：26	防：2
经验值：398	ギル：80	弱点：无

バロンへい		
HP：27	攻：20	防：2
经验值：157	ギル：54	弱点：无

这几个家伙没什么本事，只是塞西尔需要自己对付他们。三个小兵基本上一刀一个，都干掉之后将军就会自己撤退。如果想得到将军的经验值和钱，可以先干掉两个小兵，之后使用暗黑集中攻击将军。将军被干掉之后小兵会因为群龙无首而混乱，直接一刀解决，收工。

经过这次战斗，绿衣少女莉迪雅（リディア）明白塞西尔是好人，于是决定和他一起战斗。二人在城内打听到一个女性白魔导士在这里因病昏迷，一直在喊塞西尔的名字，于是赶紧前往镇子上的人家去一看，此人果然是罗莎。她因为得了热病，在意识模糊的时候还记挂着生死不明的恋人，这让塞西尔心痛不已。要治好她的病，必须用一种叫“沙漠之光”（さばくのひかり）的宝石来照射才行。这个东西只在怪虫安特里昂（アントリオン）的洞窟里才能找到。要去那里的话，必须先经过沙漠东北的地下水脉（到那里之前最好先练练级，买点回复药）。另外在这里还可以找到Mapping Way，从他那里可以得到怪物图鉴。他辞掉了地图绘制的工作，成了无业者Living Way（リヴィングウェイ）。

两人在地下水脉中碰到一个老人，他自称是贤者德拉（テラ），看到塞西尔是暗黑剑士，决定和他一起同行，穿过地下水脉前往山那边的达姆锡安（ダムシアン）城。说到去那里的目的，德拉说，他的女儿安娜（アンナ）被一个吟游诗人拐跑了，他是要把女儿追回来。

半路上有存档的地方，走出山洞之后再进入下一个有瀑布的洞窟，在出口的尽头，有一只拦路的乌贼鱼等着他们。

BOSS:オクトマンモス

HP：2350	攻：22	防：0
经验值:1200	ギル：500	弱点:雷、暗

这家伙除了血多点之外没什么值得重视的地方，让德拉与塞西尔使用雷系魔法和暗黑剑攻击，莉迪雅负责回复。每削弱它一部分HP，它的触手就会断掉一根。当全部触手都断得差不多的时候，基本上就胜利在望了。

出了地下水脉，三人准备进入达姆锡安城，却看见城堡遭到一支飞空艇舰队的轰炸，大家见势不妙赶快来到城内，却发现这里已经满目创痍。德拉的女儿安娜也受了重伤，奄奄一息。这时那个诗人突然出现，两眼冒火的德拉不由分说就打了过去，那诗人却始终不肯还手。这时安娜制止了两人的争斗，告诉父亲这个诗人是达姆锡安的王子吉尔伯特（ギルバート），她是真心爱他才离家出走的。之后安娜由于伤重不治死去了，吉尔伯特和德拉不胜悲痛，德拉知道这事是由新的飞空艇队长格鲁贝萨（ゴルベーザ）率领的巴隆红翼军团为了夺取达姆锡安的火之水晶所为之后悲愤交加，一个人跑去找巴隆军报仇去了。

吉尔伯特守在安娜的遗体旁边痛哭不止，莉迪雅斥责了这个软弱的落魄王子，告诉他被巴隆军夺走亲人的不只他一个。吉尔伯特在痛定思痛之后，决定助塞西尔一臂之力，先去安特里昂洞窟寻找治疗热病的沙漠之光。

有了吉尔伯特的帮助，现在大家可以乘气垫船通过浅滩前往安特里昂洞窟了。吉尔伯特虽然体质很弱，但是他的能力“くすり”可以将回复药物给全体人使用，在战斗的时候选择“かくれる”可以躲起来不受攻击。在洞窟的最深处就是安特里昂产卵的地方，沙漠之光就在这里。吉尔伯特正要去取宝石，却被安特里昂袭击，还好塞西尔和莉迪雅早有准备，战斗开始了。

BOSS:アントリオン

HP：1100	攻：11	防：3
经验值：1500	ギル：600	弱点：无

敌人在受到攻击之后会反击，这时候让塞西尔用暗黑剑攻击，莉迪雅用魔法助攻，吉尔伯特负责回复。在它的眼睛变红之后，会对魔法产生反击，这时候可以集中物理攻击。吉尔伯特在Lv 10之后掌握的“かいふくのうた”有一定回复效果，但是主要回复还是得靠“くすり”和莉迪雅的白魔法。

打败怪物拿到沙漠之光后，三人乘气垫船直接从达姆锡安城西边的浅滩回到沙漠中的开普镇。罗莎在宝石的照射下恢复了健康，加入了塞西尔的队伍。大家一起商议如何对抗巴隆军，目前水之水晶和火之水晶都被夺走，巴隆军的下一个目标肯定是东方的法布尔（ファブール）王国的风之水晶，于是众人决定次日前往法布尔。在当天晚上，吉尔伯特想起安娜，来到户外弹奏悲伤的曲子，突然他被一个怪物袭击了。这时安娜的灵魂在天空中出现，鼓励他要坚强，吉尔伯特独自战胜怪物，找回了信心。

第二天，大家来到了通往法布尔的霍布斯（ホブス）山的西口。那里有一片冰挡着无法通过，只有使用火焰魔法（ファイア）才能将冰化掉。现在德拉不在队中，只能靠莉迪雅了。但是莉迪雅却因为看到村子被毁而留下心理阴影，说什么也不肯使用火焰魔法。在罗莎的启发下，莉迪雅拿出了勇气，使出ファイア将拦路的坚冰融化。

古伟县	以前听说大学挺有空，可我一上大学发现是闲得没时间玩了！
读者资料	男，21岁，广东省梅县大坪镇下街口16号，514792

在去往霍布斯山出口的路上，塞西尔等人遇到一个武术家打扮的大叔。他是法布尔城的僧兵队长杨（ヤン），与手下遭到了炸弹怪的围攻。这时候当然不能袖手旁观，众人和杨一起迎击炸弹怪。

BOSS：マザーボム

HP：1100	攻：30	防：1
经验值：1900	ギル：1200	弱点：无

一开始敌人在遭受攻击的同时形态发生变化，之后会发生大爆炸，变成3个ボム和3个ペイニーボム。在大爆炸发生之前，一定要保证队伍里所有人的HP尽量保持满值。爆炸之后赶紧回复体力，让罗莎、莉迪雅和吉尔伯特回复，塞西尔进攻。分裂之后的小炸弹体力不多，几回合就可以将它们打倒。

打倒敌人之后下山，向东南方向前进就到了法布尔城。法布尔王国此时也在遭受巴隆军的进攻，主力僧兵部队已经消耗得差不多了，塞西尔等人建议大家联合起来抵抗。尽管国王对面前这个巴隆的暗黑骑士还深表怀疑，但是在杨和吉尔伯特的保荐之下，国王还是认可了联合作战的计划。经过一番准备，法布尔保卫战开始了。塞西尔等人杀退了来犯之敌的多次进攻，但是因为敌人势力太大，众人只能边战边退，最后退守到水晶所在的房间里。

在这里，塞西尔遇到了久违的战友凯因，但是他已经不是朋友了……虽然罗莎想努力唤醒丧失自我的凯因，但是格鲁贝萨的出现使一切都无法抗拒。凯因抢走了水晶，格鲁贝萨则将罗莎作为人质强行带走。法布尔的水晶还是没有保住，罗莎又被绑走，众人陷入苦恼之中。塞西尔建议说，现在想夺回水晶，必须搞一架飞空艇，这就必须秘密潜入巴隆。那里的海军防御比较薄弱，法布尔国王为他们准备了一艘船，让他们第二天出航。在出发之前，塞西尔在旅店发现了Living Way，他已经改行做了记者，并且更名为Dubbing Way（ダビングウェイ）了。在他那里可以看到之前的剧情动画。

从法布尔开出的特别航船没走多久，就碰上了巨大的海啸。海洋之主利维亚桑（リヴァイアサン）掀翻了塞西尔他们乘坐的船，莉迪雅更被它吞了下去。杨和吉尔伯特也被卷进了海浪中。塞西尔侥幸捡了条命，当他醒来的时候，发现自己只身一人，出现在一个不熟悉的地方。

这里离魔法师的村子米西迪亚不远。塞西尔来到这里，却遭到了所有村民的鄙视（与魔法师对话会被变成猪）。这也怪不得他们，一开始的时候他不就是从那里抢走水晶的么。但是这里的长老却从这个暗黑骑士身上发现了不同的气息，他告诉塞西尔，之前发生的不幸都是对他的考验。暗黑剑是不能和邪恶的力量抗衡的，要想彻底打败格鲁贝萨，必须转职成圣骑士帕拉丁（パラディン）才行。长老要塞西尔去试练之山走一趟，为了不让塞西尔孤立无援，他安排村子里的一对双胞胎姐弟波罗姆（ポロム）和巴罗姆（パロム）与之同行。这姐弟俩可是悟性超高的魔法天才儿童，在他们的帮助下，塞西尔踏上了通向试练之山的道路。

在试练之山南边的陆行鸟森林里，他们碰到了Dubbing Way。现在他已经改行做了野营家，名字也换成了Camping Way（キャンピングウェイ）。卖给他一个帐篷（テント）之后，这家伙又没影了。

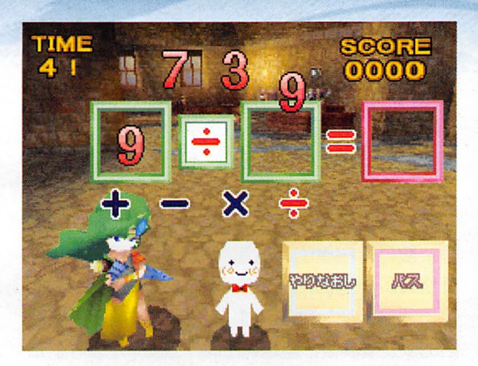
在试练之山的山口，巴罗姆用冰冻魔法消除了拦路的火焰。之后三人在上山的路上遇见了贤者德拉，这位老先生没能为女儿报仇，为了寻求帮助，与塞西尔他们又一次结成了同伴。大家来到山顶，格鲁贝萨手下的四天王之一，土之天王斯卡鲁米留内（スカルミリョーネ）早在桥头带着手下等候了。

BOSS：スカルミリョーネ、スカルナントX4

スカルミリョーネ		
HP：3500	攻：19	防：1
经验值：3200	ギル：2000	弱点：无

スカルナント		
HP：200	攻：42	防：1
经验值：50	ギル：100	弱点:炎、圣

它的手下スカルナントHP很低而且怕火，让巴罗姆使用ファイラ进行全体攻击，先将这几个杂兵打倒。土之天王如果遭受直接攻击就会用サンダー反击。所以尽量使用魔法来进行攻击。基本上让德拉和巴罗姆用サンダー攻击，同时注意HP的回复，就没什么问题。在战斗结束之后不要过桥，先回存档的地方存储一下，并且将队伍的前后顺序对调一下。



打败土之天王之后，塞西尔等人在过桥时又遭到了它的偷袭。这回它终于原形毕露了，能力也上升了不少。

BOSS:ゴルベーザ四天王 土のスカルミリョーネ

HP：3523	攻：46	防：1
经验值：3600	ギル：2500	弱点:炎、圣、飞

由于一开始就是背后袭击的状态，所以在战斗之前先要调整队列的位置。它的通常攻击带有毒属性，而且会全体スロウ、全体暗+毒+沉默的攻击，沉默是魔法师的死敌，而这场战斗物理攻击又占不上什么便宜，所以在上山之前必须购买大量的回复沉默的道具（やまびこそう），让塞西尔来主管异常状态的回复，波罗姆负责HP回复，巴罗姆和德拉用ファイラ猛攻。只要不出乱子，10回合之内可以干掉它。

塞西尔一行好不容易干掉了土之天王，之后他来到了山顶。在这里他听到了一个悲哀的声音，并且管塞西尔叫“儿子”。难道这是他的父亲？进入试练的大殿之后，塞西尔顺利地转职成为帕拉丁，面对镜子里还是暗黑骑士的自己，他知道，只有战胜心中的魔鬼，才能成为真正的光明战士。

塞西尔自己打自己的一战其实很简单，持续防御就可以结束战斗。之后他和三名同伴一起下山。注意此时塞西尔除了武器之外其他的装备都从身上卸了下来不能再用，所以下山的路上要注意敌人的进攻。如果上山之前预先在米西迪亚买了帕拉丁装备的话，现在就可以换上。

回到米西迪亚之后，长老告诉大家镇上的传送之门（デビルロード）已经可以使用了。通过这里可以直接传送到巴隆的城下町。

塞西尔等人来到巴隆之后，听说有一个武术家被国王任命为卫队长，正在酒场里喝酒。难道他就是失踪的杨？大家来到酒场之后一看果然是他，但是他完全像变了一个人一样，不由分说就指挥部下朝塞西尔攻击过来。几回合之后，杨才恢复神智。原来他也被格鲁贝萨利用了。杨因为自己被蒙蔽感到羞愧，为了将功补过，他将巴隆城的钥匙交给了塞西尔。用钥匙可以打开武器店和地下水路的门。先去武器店更新一下装备，顺便看到了Camping Way。这次他改行做了音乐家，名字变成了Jamming Way（ジャミングウェイ）。

从镇子左边的地下水路可以进到巴隆城内部。塞西尔发现国王的卫队长贝根也在这里，原本对塞西尔抱有偏见的他居然一反常态，主动给塞西尔带路。巴罗姆识破了他的诡计，这家伙果然是格鲁贝萨派来诱杀塞西尔的。被揭穿的贝根恼羞成怒，现出原形，要将五人打倒。



BOSS：ベイガン

ベイガン		
HP：4444	攻：58	防：1
经验值：4000	ギル：3000	弱点：无

ひだりうで		
HP：444	攻：58	防：2
经验值：10	ギル：无	弱点：无

みぎうで		
HP：444	攻：58	防：2
经验值：10	ギル：无	弱点：无

他的左右手被打倒之后还会再生，所以要集中力量先把身体击破。对付这家伙的主力是德拉的ガ系魔法，但是敌人会使用反射魔法的リフレク,大约3回合之后就会消失,在他重新起用之前把握好时间用魔法猛轰。这个间歇还需要塞西尔与杨的物理攻击助攻，双胞胎则负责辅助与回复。

打倒贝根之后，塞西尔来到国王的房间。不出所料，国王早已经被格鲁贝萨杀害，现在的这个国王是四天王之一的水之天王凯那茨奥（カイナッツォ）假扮的。收复巴隆城、为国王报仇的时刻到来了！

BOSS：ゴルベーザ四天王 水のカイナッツォ

HP：5312	攻：44	防：2
经验值：5500	ギル：4000	弱点：雷

它最大的攻击就是海啸(つなみ)。在使用的时候周围会有水集合，形成一个水罩。在水罩形成的时候，使用雷系魔法サンダガ可以给它造成重大伤害。连续两三次使用サンダガ就可以打败它。但是它会使全体にスロウ的魔法，在スロウ状态下，水罩形成之后，来不及用サンダガ攻击它。所以要想办法加快德拉的速度，同时注意在遭受つなみ的攻击之后立刻回复。在它缩回壳中的时候，使用冰系魔法攻击比较有效。

苦战结束了，但是水之天王死到临头还不承认失败，竟然开启机关使墙壁收缩，妄想把塞西尔一行夹死在墙里。在关键的时刻，巴罗姆与波罗姆一起发动了石化魔法，成功地阻止了墙壁的塌陷。但是他们两个也变成了石头，而且不能被解除，因为石化是根据他们的意志出现的。塞西尔只好含泪告别了这两个孩子，带着杨和德拉走出了城堡。

这时候希德突然出现了。不出所料，他已经为大家准备好了飞空艇——企业号（エンタ—プライズ），终于可以满世界自由地飞翔了。这时，有一艘打着白旗的飞空艇靠进了企业号。凯因带着格鲁贝萨的口信来跟塞西尔谈判，告诉他要想罗莎活命的话，就去拿土之水晶来换。希德对凯因的叛变很愤恨，但是现在说什么都来不及了。最要紧的事情是前往最后一块水晶所在的西北方向的特洛伊亚（トロイヤ）城，拯救罗莎，还要阻止格鲁贝萨的阴谋。

特洛伊亚是一个女性统治的国家，这里执政的是8名女性神官。她们告诉塞西尔，土之水晶被黑暗精灵（ダ—クエルフ）盗走了。它因为害怕金属的兵器，所以在自己的巢穴里遍布了磁力。如果他们能够去磁力洞窟将水晶抢回来，她们就答应把水晶借给塞西尔。

塞西尔在这里的医务室发现了吉尔伯特。他在海难中生还之后被这里的人救起（能漂那么远还活着也确实是个奇迹了），但是身体一直没有恢



胡乔	为什么《掌机迷》叫掌机迷啊？（某编：问得好，我也不晓得 @v@）
读者资料	男，14岁，广东省湛江市霞山区人民东一路4号704，524001

复。也难为他一副塑料体格，看来这次是不能带他一起去磁力洞窟了。吉尔伯特把回音草（ひそひそう）交给塞西尔，叮嘱他如果遇到困难的时候就把它拿出来。

另外在特洛伊亚城下町可以找到Jamming Way，这家伙似乎想做个泡妞高手，自己改名叫Double Booking Way（Wブッキングウェイ）。去酒场的柜台找那个女服务员，可以帮他一臂之力。

磁力的洞窟距离偏远，不能直接过去。必须从北边的森林里找一只会飞的黑色陆行鸟才能前往。注意黑色陆行鸟只能在森林着陆，而且每用一次之后都会自动飞回最初的森林里。磁力的洞窟果然邪门，塞西尔的金属装备在这里完全不能使用，但是希德的木槌、德拉的杖和杨的爪在这里不受影响。所以在洞窟内，塞西尔要解除所有金属装备，改用弓箭的话可以攻击（注意不能用铁箭）。大家好不容易来到洞窟最深的地方，黑暗精灵却用法术将自己无敌化。没几回合，塞西尔他们就倒下了。就在此时，城内的吉尔伯特硬撑着身体来到竖琴跟前，弹起了熟悉的乐曲。悠扬的琴声通过回音草传到了塞西尔那里，黑暗精灵的魔法被破除了，现在可以装备金属武器了，准备战斗！

BOSS：ダークエルフ、ダークドラゴン

ダークエルフ		
HP：23890	攻：18	防：0
经验值：1000	ギル：4000	弱点：无

ダークドラゴン		
HP：3927	攻：94	防：1
经验值：6000	ギル：5000	弱点：无

更换好金属装备之后，ダークエルフ和ダークドラゴン都会变身。首先将ダークドラゴン干掉，之后由塞西尔和杨集中攻击。杨最好装备“ほのおのつめ”，使用ヘイスト或者バーサク让他全力攻击。敌人的全体攻击ダークブレス威力很大（全体700以上伤害），这是德拉应该主要负责回复，塞西尔在必要的时候也要承担起回复的责任。如果觉得它出手速度太快，建议将战斗方式改成ウェイト（Wait），这样还顺手一些。

打败了黑暗精灵之后，神官们兑现承诺，把水晶借给了塞西尔。现在该拿水晶去换罗莎了。塞西尔等人跟着3因的飞空艇来到了索特之塔（ゾットの塔），格鲁贝萨和罗莎就在上面，现在只能一层一层往上爬了。在第6层的出口处，他们遭到了风之天王手下的美格丝（メーガス）三姐妹的袭击。这些敌人也太卑鄙了……

BOSS：メーガス三姐妹

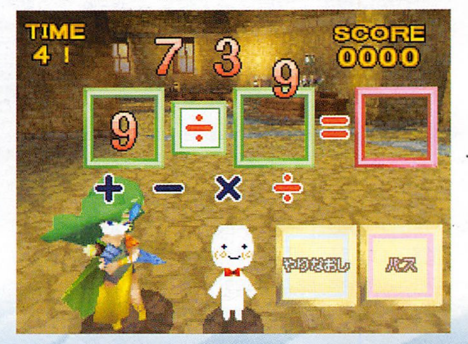
ドグ		
HP：2591	攻：30	防：1
经验值：2500	ギル：3000	弱点：无

マグ		
HP：4599	攻：36	防：2
经验值：2500	ギル：3000	弱点：无

ラグ		
HP：2590	攻：30	防：1
经验值：2500	ギル：3000	弱点：无

这姐妹三个长得各有特色，真不知道她们是不是一个妈生的。左边的ドグ会给中间的マグ加上反射魔法リフレク，右边的ラグ会利用リフレク将攻击魔法反射到我方这里。另外她们三个还会使用合体三角攻击（デルタアタック），十分难对付。ドグ和ラグ死了之后还会复活，所以首先要干掉中间的マグ。首先可以用ガ系魔法将使リフレク的ラグ一次干掉，在她复活之前，集中用物理攻击削减マグ的体力。如此反复，在マグ被打倒之后，再将ドグ与ラグ收拾掉。在战斗的时候一定要注意回复，保证全员的生存。

大家来到最高一层，原本拿罗莎做诱饵的格鲁贝萨却翻了脸，直接抢了水晶就想走人。愤怒的德拉拦住他要为安娜报仇，在使用了各种魔法都无效之后，他冒险用起了禁断的陨石术（メテオ），终于将格鲁贝萨打倒，但是他也因为耗尽全部体



孙勇	渴望睡眠，紧张，压力大，无他。珍惜眼前！
读者资料	男，18岁，浙江宁波鄞州区鄞江中学高三（9）班，315151



力而不支身亡。但是他没有白白牺牲，罗莎回到了塞西尔身边，凯因也恢复了神志，决心改过，二人加入了队伍。这时索特之塔就要崩溃了，大家在逃生的途中，却遭到了风之天王巴尔巴西利亚（バルバリシア）的偷袭。

BOSS：ゴルベーザ四天王 风のバルバリシア

HP：8636	攻：88	防：0
经验值：9000	ギル：2500	弱点：无

注意她的头发。在她用头发卷起身体时所有攻击无效。此时要让凯因使用跳跃攻击。注意她的トルネド会使大家体力接近0，ゆびさき则会让人徐徐地石化。在遭受攻击的时候要及时回复，注意HP不能太低，因为她的头发被打散之后必定会使用物理攻击。回复在整个战斗中地位极其重要，所以塞西尔可以用“かばう”来保护罗莎。另外杨在蓄力（ためる）之后攻击效果更好。

打败风之天王之后，众人眼看难逃与崩溃的高塔同归于尽的危险，关键时刻还是罗莎用瞬间移动带大家回到了巴隆城。现在四颗水晶都被夺走了，难道格鲁贝萨的野心就要实现了？凯因却告诉大家其实还有四颗水晶在地下世界，他拿出了开启地下世界的关键之物——熔岩之石（マグマのいし），只要把它投进地图南边阿卡鲁特（アガルト）村的井中，就可以打开去往地下世界的通路。众人赶到那里，将熔岩之石投到了井里，只听一阵山崩地裂的巨响过后，村子北边的山果然开了一个大洞。从这里就可以下到布满熔岩的火热的地下世界了。另外在这里还可以遇到Double Booking Way，不过他已经改名叫Pudding Way（プティングウェイ）了。给他一个レインボープリン（从布丁系怪物身上掉落的极稀有道具）他就会离开。

大家刚乘企业号进到地下世界，就看到红翼军团的飞空艇和地面上的战车部队交战。在漫天的炮火中，企业号遭受重创，落在了一座城堡旁边。这里是地下矮人多瓦夫（ドワーフ）族的城池，侥幸逃生的众人来到城内，见到了多瓦夫族的国王。多瓦夫王对大家说，格鲁贝萨的军队已经抢走了2块水晶，但是这里的水晶还没有陷落。为了修理坏掉的飞空艇，希德离开了队伍。这时杨感觉到有人在偷听他们的谈话，大家来到里面的房间，房门却反锁上了。几个被格鲁贝萨操纵的木偶向众人发起了攻击。

BOSS：カルコブリーナ

カルコ		
HP：1369	攻：54	防：0
经验值：1000	ギル：500	弱点：无
ブリーナ		
HP：369	攻：54	防：1
经验值：1000	ギル：500	弱点：无
カルコブリーナ		
HP：5315	攻：106	防：2
经验值:12000	ギル：5000	弱点：无

首先出现的是3个カルコ和3个ブリーナ。将其中任何一组全部消灭之后，它们会合体形成巨大的木偶カルコブリーナ。这家伙攻击力很高，要想打败它，必须保持队伍里每人的HP在700以上。基本上，塞西尔和罗莎负责回复，杨和凯因削减BOSS的HP（因为它会反击，所以杨最好蓄力3次攻击一次）。还要注意它的混乱与ホールド，一旦有人中招立刻用エスナ回复。如果不想打合体，就必须将小木偶消灭到每个颜色只剩一个，最后将它们同时消灭。

打败合体木偶之后，格鲁贝萨又出现了。他一登场就召唤出飞龙秒杀了除塞西尔外的所有人，就在紧急时分，一个熟悉的声音打破了死寂。绿衣少女莉迪雅带着召唤兽出现，干掉了格鲁贝萨手下的飞龙。原来她还活着啊！

BOSS:ゴルベーザ

HP：约5000	攻：86	防：0
经验值:15000	ギル:10000	弱点:炎、圣

在战斗一开始，塞西尔和莉迪雅之外的所有人都倒在地上，所以最紧急的是先让其他三人复活。之后让莉迪雅使用炎属性的魔法或者召唤进行攻击。塞西尔此时应该已经有了火焰之剑(フレイムソード)，也可以作为主攻。凯因使用道具回复其他人的MP，杨装备上火焰之爪进行蓄力攻击，罗莎负责全力回复。一定要保证莉迪雅HP与MP充足，一般10回合左右就可以将BOSS打败。

打败格鲁贝萨之后，莉迪雅向大家述说了自己的经历。她被利维亚桑吞下之后，被带到了幻兽界。在那里，她学会了各种高级的黑魔法和召唤。虽然不能再使用白魔法了，但是她已经成长为一个出色的召唤士。由于幻兽界的时间和外界不同，所以她看上去也长大了许多。

正当大家为莉迪雅的复归而高兴的时候，趴在一边装死的格鲁贝萨突然跳了起来，偷了水晶跑掉了。这下刚才的努力都白费了，郁闷的众人只好向多瓦夫国王如实禀报。此时只有一颗水晶没有落在格鲁贝萨手里，情况万分紧急。国王却提议说现在格鲁贝萨的总部巴布伊鲁（バブイル）塔防备空虚，可以趁这个机会把失去的7颗水晶都夺回来。正所谓不入虎穴焉得虎子，对于这个大胆的冒险计划，试一试总比坐在这里好吧。

离开之前，在多瓦夫城的武器防具屋可以找到Pudding Way。他又改了自己的名字，叫Summing Way（サミングウェイ）。从他这里可以得到能力道具“サミング”。另外从武器防具屋中间的门进入酒场，在屋子的右下角可以从隐藏通道找到FF4的开发室。里面都是FF4的开发人员，可惜坂口博信已经不在了，取而代之的是开发DS版FF3和FF4的浅野智也。

众人借着战车的掩护突入到巴布伊鲁塔的内部。在地上8层，四天王的最后一人火之天王鲁比甘迪（ルビカンテ）将防守任务交给格鲁贝萨手下的科学家鲁盖耶（ルゲイエ）之后就离开了。鲁盖耶博士是一个极度自恋又疯狂的家伙(宝条?)，看到塞西尔等人潜入进来，根本不把他们放在眼里。他召唤出机器人波拿巴（バルナバ），意图将塞西尔一行消灭在这里。

BOSS:ルゲイエ、バルナバ

はかせ		
HP：5872	攻：18	防：0
经验值：5500	ギル：2000	弱点：无
バルナバ		
HP：9664	攻：86	防：0
经验值：5500	ギル：2000	弱点：雷
がったいメカ		
HP：9036	攻：114	防：1
经验值：20	ギル：2500	弱点：雷
ルゲイエ		
HP：12642	攻：86	防：1
经验值:10101	ギル：4000	弱点：雷

如果先将博士打倒的话，波拿巴就会自爆。而先打倒波拿巴的话博士就会和它合体。要想把合体メカ收入图鉴的话，就先集中使用雷系魔法将波拿巴打倒。之后的合体机械也怕雷击，在它自爆之前将其打倒，在下一轮战斗中就比较有优势。之后博士会变身，使用毒气使我方全体陷入中毒和睡眠状态。让塞西尔装备光之盾(ひかりのたて)，罗莎装备囚人之服(しゅじんのふく)可以避免催眠。这还不是最要命的，在战斗开始他就会使用リバースガス，使所有人包括他自己都进入了反转状态。在这时候回复魔法和道具会造成伤害，攻击魔法反而可以加血，然后他会给所有人使用“治疗”，让大家享受免费的“医疗保险”，真是缺德到家的设定。所以在博士变身之前必须得保证莉迪雅是活着的，因为在反转状态下复活道具和魔法通通无效。之后让莉迪雅用黑魔法给大家补血，塞西尔和罗莎则给博士使用回复魔法，补得越多他就死得越快。注意反转状态是会解除的，如果把握不好时间的话魔法起了反效果那就瞎了。还有，如果大家觉得实在打不过去，那就在反转的时候给博士吃一个エリクサー（这时候应该已经有了，只要你没浪费掉），可以减去其9999的HP。圣灵药变夺命药，这也是让博士想不到的事情。

打败博士之后，大家拿到了钥匙。回到5F那个打不开的门那里使用，进去之后他们发现这里是巨大炮的操作装置。三个小兵在这里看守，一顿

暴打他们挂了，但是巨大炮已经启动，眼看多瓦夫的战车就要毁于一旦，这时候杨突然将大家踢出门外，用自己的力量阻止了巨大炮的发射，但是门那边的控制室里也没有再传出任何声音。

失去了战友的众人忍着悲痛来到塔外，格鲁贝萨却突然出现。在千钧一发的紧急时刻，希德驾驶着企业号赶来救了大家。但是格鲁贝萨的追击并没有结束。为了不让所有人被拖累，希德自己留在了地下世界，用炸弹把自己和格鲁贝萨封在了洞窟之内……

连续遭受打击的众人现在只能返回巴隆。希德的部下们为企业号装上了挂钩，现在可以将北边的气垫船带回来了。要继续前往巴布伊鲁塔，只有从西南的艾布拉那（エブラーナ）洞窟朝地下前进了。用气垫船可以进到洞窟里，在地下2层，可以看到艾布拉那的居民。他们的城堡已经陷落，现在在地下避难。这个国家的军队都是忍者，他们的国王和王妃都已经失踪，王子艾吉（エッジ）带着手下去洞窟里寻找父母的下落，也一直没有回来。其实王子的本名叫艾德华·吉拉尔丁（エドワード·ジェラルダイン），艾吉这个名字是为了方便而起的。

大家赶到洞窟的地下2层，在那里找到了艾吉。他与鲁比甘特对峙，但是他的忍术却敌不过火之天王的火焰流（かえんりゅう）的袭击。鲁比甘特对他嘲弄一番之后就走掉了，不甘心失败的艾吉复仇心切，于是加入了主人公的队伍。至此为止，五名主要角色全部集合完毕，接下来就要穿过洞窟向巴布伊鲁塔的B1层进军了。艾吉利用穿墙术把大家带到了塔里，在地下5层，他们遇到了艾布拉那的国王和王妃。但是他们突然向艾吉发动了进攻。难道说他们也被格鲁贝萨操纵了吗？艾吉使用忍术，使国王和王妃恢复了神志。他们告诉艾吉，自己已经被魔化，只有去另一个世界才不会给人们造成伤害。尽管艾吉拼命阻止，国王和王妃还是消失了。



这时火之天王鲁比甘特突然出现，愤怒的艾吉见到仇人之后能力爆发，瞬间领悟了水遁和雷迅两项忍术。而鲁比甘特也是个敬重对手的人物，他为大家回复了HP和MP，之后要堂堂正正地和众人交手。

BOSS：ゴルベーザ四天王 火のルビカンテ

HP：34000	攻：88	防：3
经验值:18000	ギル：7000	弱点：冷

由于在战斗之前会全回复，所以这一仗打起来不算太吃力。首先让塞西尔装备上アイスブランド，让凯因装备こおりのやり等冰属性武器。BOSS的斗篷在闭合状态下对冷属性的魔法、忍术有吸收效果，攻击之后反而给他加血。所以在这时要先防御或者回复。在斗篷张开的时候集中使用冰属性的魔法、武器和忍术攻击。除了几乎具有一击必杀效果的かえんりゅう以外，BOSS没有什么特别恐怖的攻击，一旦出现战斗不能的情况，立即复活就可以了。平时一定要保持HP基本全满的状态，才能抵挡住かえんりゅう的攻击。

鲁比甘特被打败之后很痛快地认了输，之后就消失了。众人赶到塔顶的水晶室想拿回水晶，却中了陷阱掉到了下面一层。他们在6层发现了一架敌人的新型飞空艇，正好用它逃出去。艾吉给它起名叫飞隼号（ファルコン），大家一起乘坐这艘飞空艇逃离了这里。

众人回到多瓦夫城之后，国王对自己的计划失败感到无奈。现在只有死守封印洞窟里最后的水晶了。他把女儿露卡的首饰（ルカのくびかざり）交给大家，它可以打开洞窟的封印。但是现在的飞空艇不能在滚烫的岩浆上空飞行，除非有人能把船再改装一下……说到改装，希德现在就在城里的医务室中，他上次要跟格鲁贝萨同归于尽，但是却奇迹般地生还了。看到塞西尔等人，希德不顾身上有伤，用最快的速度给大家把船改装完毕，然后又回病房躺着去了。现在可以穿越岩浆地带，前往封印的洞窟了。

大家在地下5层找到了最后的暗之水晶，但是在出去的时候突然发现这里的墙壁把出口堵死了。要想从这里离开，就必须尽快把封印之墙摧毁。

BOSS:デモンズウォール

HP：99999	攻：84	防：3
经验值:23000	ギル：8000	弱点：无

这个怪物每回合向前推进一步，16回合之后到达画面左边，之后每回合都使用**クラッシュダウン**造成一人即死。因此必须在16回合之内把它打败。但是它的血实在太厚，因此必须先给能够使用物理攻击的人加上**バーサク**，让他们自己攻击。另外也要给莉迪雅加上**ヘイスト**，用最厉害的魔法轰它。等级够高的话在它到达画面右端之前就可以将其消灭。

大家好不容易干掉了那堵墙，但是在走到出口的时候凯因突然被格鲁贝萨操纵，把水晶抢走了。在这个二五仔的协助下，格鲁贝萨得到了所有的水晶，打开了通向月球的道路。一切都完了吗?

回到多瓦夫城的众人将结果报告给国王。国王认为还有一丝希望，那就是在传说中的“龙之口”召唤出能够飞向月球的魔导船。塞西尔突然想到所谓的“龙之口”就是米西迪亚，现在只要能够回到地上，就可以使魔导船复活，但是回地上的洞穴已经被封闭了。这时希德又站了出来，给飞空艇装上了钻头，飞隼号冲破洞口，重新回到了地面上。

在去米西迪亚之前，还有几件事情可以做：首先在地下世界有两个洞窟：精灵的洞窟（シルフの洞窟）和幻兽的洞窟。这两个地方的地面会对人产生伤害，使用白魔法リヒデド浮在空中就没有问题了。但是注意每下一层都得用一次。在精灵的洞窟里大家发现了杨，他在阻止了巨大炮之后一直昏迷不醒，幸亏被精灵搭救。之后回到法布尔城去找杨的妻子，从她那里得到一个平底锅（爱のフライパン），拿到精灵的洞窟里，朝杨的脑袋敲一下，他就会醒过来。之后将锅还给杨的妻子，可以得到最强的投掷武器“菜刀”（ほうちょう），这个还是留到最后再用吧。

在幻兽的洞窟里，莉迪雅找到了幻兽王与王后。他们是利维亚桑（リヴァイアサン）和阿斯拉（アスラ），拥有超强的实力。与他们对话之后可以跟他们交手，打败他们之后就可以召唤了。Summing Way也在这里，和他对话他就会变成Loving Way（ラヴィングウエイ）。

在幻兽的洞窟里还可以找到老鼠的尾巴（ねずみのしっぽ）。拿着它到试练之山以北的洞窟，可以从小人那里换到金属アダマンタイト。把这个金属给地下世界东南端库库罗（クロロ）家的铁匠，他会为塞西尔打造传说中的圣剑（エクスカリバー）。

然后回到巴隆城的地下2层，塞西尔找到了巴隆王的灵魂。巴隆王看到他们在幻兽界经历了考验，也现出原形——斩铁剑奥丁，与塞西尔等人交战。在他的身上可以偷到技能“暗黑”（あんこく），一定要让艾吉把它搞到手。

之后大家来到米西迪亚，在长老和众人的祈祷下，巨大的魔导船从海中出现了。这艘船中的水晶是通向月球的机关，还可以在地上航行，船里还有休息装置和机械的巨大陆行鸟。在得到魔导船之后去库库罗那里，可以拿到完成的圣剑，然后就可以去月球了。走之前可以找到Loving Way，他更名为Wedding Way（ウェディングウェイ），似乎要结婚了。

到达月球之后，大家发现这里是一片不毛之地。在这里必须从西边的地下通路到东边的地下通路，最后来到月之民所在的地方（月の民の馆）。在这里，塞西尔一行见到了月之民中的魔法师福斯亚（フースーヤ）。他告诉



大家，月之民是从宇宙来到蓝色行星（地球）的，当时只有一个月亮。因为地球的文明还没有他们那么进步，所以月之民决定把自己封印起来休眠。为了不影响地球，他们就按照当时月球的样子又造了一个月球出来。几十年前，一个月之民的成员克鲁亚（クルーヤ）乘坐魔导船来到地球，与地球的女子相爱，并且生了孩子。这个人就是福斯亚的弟弟，也是塞西尔的父亲。



塞西尔为自己的身世惊讶不已，但是这还不是最令人吃惊的。在月之民中，有一个邪恶的人名叫泽姆斯（ゼムス），不愿意在漫长的休眠中沉默，他利用意志操纵了格鲁贝萨，让他把地球上的水晶都集合在一起，打开通向月球的道路。之后他会召唤巴布伊鲁塔中的巨人复活，将地球的一切摧毁，重新建立一个月之民的世界。现在要阻止他的阴谋，必须回地球将巨人摧毁。福斯亚加入了队伍（最好给他使用2个能力道具，原因见后面）。在这之前，可以先去幻兽神的洞窟收服传说中的龙王巴哈姆特（バハムート）。在洞窟中有三只难缠的巨兽ベヒーモス，而龙王的实力更不是一般人能够企及的，所以要去那里的必须好好练级。

在月球还有兔子一族居住的集落（ハミングウェイの集落），Wedding Way在这里改回了自己本来的名字Humming Way（ハミングウェイ）。以后他会在某个随机迷宫里出现，改名为Going My Way（ゴーイングマイウェイ），并且给主人公一个不遇敌的能力道具“エンカウントなし”。在这里可以买到召唤敌人的警报器（アラーム）和圣灵药（エリクサー），但是价格不菲。如果有钱而又不想刷怪的话，还是留下钱去库库罗家买风魔手里剑比较合适。

众人乘魔导船回到地球，这时巨人已经启动，它的威力足以在瞬间将世界毁灭。这时地球上所有的军事力量都集结起来了，希德、杨、吉尔伯特乘飞空艇前来助战，巴罗姆和波罗姆由长老解除了石化，也来到了现场。地下世界的多瓦夫战车军团在地面上给予炮火支援，五人乘坐希德的飞空艇突入巨人内部，残酷的战斗开始了。大家通过从巨人的嘴、头、胸一直进入到操作系统内部。

在路上会遇到四天王，要和他们进行四连战。为首的鲁比甘特依然显得很大度，为大家恢复了体力和MP。对付他们的时候还是要靠他们的弱点进行攻击。唯一比较难的一点是风天王的护身因为没有凯因不能直接打，必须用魔法攻击。而火之天王的かえんりゅう依旧威力巨大，很可能让队伍全灭，所以必须保持所有人HP尽量不减的状态，攻击也以魔法为主。打败四天王之后，在最后的心脏部位，众人与巨人的控制装置展开了殊死的搏斗。

BOSS：制御装置

せいぎょシステム		
HP：30000	攻：174	防：4
经验值:50000	ギル:10333	弱点：无

げいげきシステム		
HP：12000	攻：116	防：5
经验值：0	ギル：0	弱点：无

ぼうえいシステム		
HP：12000	攻：116	防：5
经验值：0	ギル：0	弱点：无

制御装置包括制御系统（せいぎょシステム）、迎击系统（げいげきシステム）和防卫系统（ぼうえいシステム）。制御系统会给自己使用リフレク，防卫系统会给制御系统回复HP，迎击系统的“透过レーザー”可以给全体造成巨大伤害。不要将两个辅助系统都打倒，否则制御系统会使用ぶつたい199，造成我方单体9999的即死伤害，两次攻击之后迎击系统和防卫系统会再生。此时应该优先打倒防卫系统，再向制御系统猛攻，可以给自己加上魔法反射，再用サンダガ或者ホーリー攻击。艾吉使用しゅりけん可以给它造成有效伤害，罗莎和福斯亚负责回复。为了防止所有人都被ぶつたい199秒杀，可以给塞西尔装上“ひきつける”吸引火力，死掉之后再给他复活即可。坚持保持全体HP，只要将中间主要的制御系统破坏，其他的两个系统就很容易对付了。

巨人的系统被破坏，停止了运动。气急败坏的格鲁贝萨正要发作，却被福斯亚唤起了过去的回忆。原来他也是克鲁亚的儿子，也就是塞西尔的哥哥。当初克鲁亚来到地球，与塞西尔的母亲塞西利亚（セシリア）生下了一个儿子西奥多(セオドール），也就是格鲁贝萨的本名。后来克鲁亚因为积劳成疾去世，塞西利亚也在生下塞西尔之后撒手人寰，西奥多痛恨这个刚降生的弟弟夺走了自己的父母，就把塞西尔遗弃在巴隆城外。后来他的怨念被主人泽姆斯利用，变成了格鲁贝萨，，并且引发了诸多悲剧。格鲁贝萨知道自己的罪行不可原谅，于是决定去月之世界找泽姆斯算账，福斯亚也和他一起前往。塞西尔在得知这些真相之后一时无法接受，但是现在他唯一可以做的，就是把万恶的根源泽姆斯打倒。这时被控制（？）的凯因也回到了队伍，尽管这个二五仔几次三番地叛变，但是塞西尔依然接受了他。大家在巨人崩溃之前逃了



出来，现在目标只有一个：泽姆斯所在的月球地下溪谷！

塞西尔知道此去前途未卜，于是强制要求罗莎和莉迪雅留在地球。但是魔导船起飞之后，塞西尔却发现她们两个偷偷跟了过来。说来也没办法，既然这是大家的战斗，那就一起去吧。首先去到福斯亚所在的月之民之馆，在那里拿到重要的能力道具“フェニックス”，这个能力在打最终BOSS的时候有重要作用，所以之前要给他至少使用2个能力道具。

月之地下溪谷中有各种顶级装备，但是所有的装备都有强大的敌人守护。这些宝物分别是村雨（守护者はくりゅう）、ラグナロク（守护者ダークバハムート）、ホーリーランス（守护者プレイグ）、リボン×2（守护者ルナザウルス×2)、まさむね(守护者タイダリアサン)。将看守的家伙消灭之后得到装备，最后大家来到了地下溪谷的最深处。

大家来晚了一步，格鲁贝萨和福斯亚已经用双重メテオ将泽姆斯干掉了。但是泽姆斯的怨恨化为完全暗黑物质——泽罗姆斯(ゼロムス）。格鲁贝萨想使用水晶照出它的本来面目，但是受黑暗侵蚀的他无法使水晶发出能量。形势瞬间逆转，包括塞西尔在内的所有人都被打倒了。

就在最后的关键时刻，地球上的人们开始祈祷。希得、杨、巴罗姆、波罗姆、吉尔伯特、德拉、福斯亚将自己的力量给了这些战士们，塞西尔和他的伙伴们全部复活，并且恢复了HP和MP。格鲁贝萨将水晶交给作为圣骑士的弟弟，只有在塞西尔的手中，水晶才能让泽罗姆斯现出了原形。最终决战即将展开，在这一刻，他们不是一个人在战斗。

张晓峰	好快啊，转眼间一年又过去了。在这一年里我失去了很多，但是也收获不少。人生就是如此吧。
读者资料	男，18岁，江苏省昆山市张浦中学06营销班，215321

BOSS：ゼロムス

HP：120000	攻：？	防：？
经验值：无	ギル：无	弱点：无

首先要让塞西尔使用刚得到的水晶，使BOSS的真正形态出现。敌人的主力攻击是“ビッグバーン”、“ブラックホール”、“ワール”、“全体フレア”、“全体アスピル”、“メテオ”等等。其中威胁最大的，是使全体受到近4000伤害的ビッグバーン。即使在Lv70的等级，也会出现死人的情况。一旦有人阵亡，必须立即使之复活。为了对付这种情况，应该事前给凯因装备能力“フェニックス”，这样他一个人死掉时可以拿自己的全部MP可以救活所有人。而且他的MP少，回复起来容易。平时要保证凯因存活，不能死在别人前面。一旦出现其他人群体阵亡,则立刻把凯因弄死,以救活所有人(汗)。这时候所有的人都使用シェル,减少魔法伤害。但是要谨防被BOSS使用“ブラックホール”破除魔法。还有一个麻烦的就是全体アスピル，使全员的MP减少50～90。必须保证罗莎等负责回复的人有MP，所以在这时候就要尽量使用エリクサー。最恐怖的是ワール，我方全员的HP只剩1。在下次攻击到来之前，必须让所有人全回复。坚持和它周旋，不能因为死掉一两个人而乱了阵脚。如果能够得到能力“うたう”，则可以让艾吉装备，用各种歌为大家增加能力。基本上塞西尔、利迪雅负责进攻，艾吉和罗莎辅助和回复，凯因随时准备牺牲自己挽救所有人。如果有“ふうましゅりけん”的话，就让艾吉毫不犹豫地扔过去，珍藏的菜刀也别舍不得用了。另外一定要从他身上偷到重要的ダークマター，在下周目有大用场。

邪恶的泽罗姆斯被埋葬在黑暗之中。但是他宣称，只要人心的邪恶不消失，他就会再次复活。但是塞西尔等人也明白，只要邪恶复活，就会有神圣的正义者挺身而出。这时候福斯亚要回去继续休眠了，格鲁贝萨也要和他一起前去。塞西尔目送他离开，终于叫了他一声“哥哥”，这应该是最感动的一幕了吧……

之后大家回到自己的国家，过的日子也轻松而平静。巴罗姆和波罗姆继续向着伟大的贤者为目标修行，吉尔伯特和艾吉都回国即位，重新建设自己的国家，莉迪雅去了幻兽界，杨从国王那里接受了王位，率领僧兵继续保卫法布尔。在巴隆城，塞西尔和罗莎作为新的国王和王后，他们的婚礼和加冕典礼就要举行了。

在天文馆里，研究者发现天上的月亮发生了异动。有月之民居住的月球偏离了轨道，向着遥远的宇宙飞去。在巴隆城，即将结婚的塞西尔也听到了格鲁贝萨和他道别的声音。

现在塞西尔的结婚和加冕典礼就要举行了。大家又聚集在一起，见证这美好的一刻。但是凯因却再没有出现。他隐居在试练之山，在他成为和自己的父亲一样优秀的龙骑士之前，他会一直在这里为塞西尔他们祝福下去……

在巨龙口中诞生之物
飞上无穷天际 揭示光与黑暗
按照与沉睡的土地的约定
月亮被无尽的光芒包围
大地母亲赐与无限慈悲与恩惠
此后 在束缚的空间休息
月亮自己寻求光芒的出现
踏上了新的旅程
继承同样血脉的人　一个和月亮同行
一个留在了母星之上
二者随着时间的流逝 分道扬镳

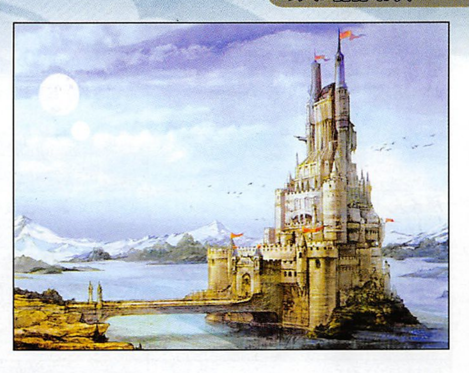
这首来自远古时代的叙事诗讲述的是这个有关星球命运的预言。在塞西尔和他的伙伴们创造的历史上，这首歌作为史诗，将永远流传下去。



温唐俊彦	小编们，你们很却搞笑天赋的，每次逗笑我都是因为玩家留言，你们就不内疚吗？（猴子：谁说我们不会搞笑的，不然每到加班的时候怎么活下来的。）
读者资料	男，11岁，合肥官亭路17号13幢201，230031

游戏通关之后

本作有了游戏周目的概念。在一周目通关之后，可以得到能力道具“限界突破”，另外可以继承的要素包括所有的能力道具（包括已经加在角色身上的），所有重要道具如きんのりんこ、ソーマのしずく等等，以及地图的完成度，Namingway的状态等等。但是角色的等级、金钱、装备和一般道具都被初期化了。在新的一周目，可以用保留下来的ギルハント、レベルハント等能力道具来比较快地挣钱和经验值，以便快速通关。



能力道具一览

名称	来自角色	效果	入手场所、方法
オートポーション	ローザ	受伤时自动使用ポーション	到达カイポ遇到ローザ时
アイテムのちしき	アンナ	使用道具效果加倍	ギルバート战胜敌人的剧情之后在カイポ村北部得到
カウンター	ヤン的妻子	受到物理攻击后以“たたかう”反击	在ファブール乘船之前入手
のろい	スカリミリョーネ	消费MP40，敌全体能力下降20%	打倒スカルミリョーネ之后在试练之山的7合目得到
つなみ	カイナッツォ	消费MP50，敌全体水属性伤害	打倒カイナッツォ之后在バロン地下水路B3F得到
ふたりがけ	パロム＆ポロム	2人联合使用魔法，可装备在2人身上	パロム、ポロム石化之后，在ミシディア的长老那里得到
うそなき	ポロム	敌の防御力减少50%	对ポロム使用1个能力道具之后得到
つよがる	パロム	战斗中知性2倍	对パロム使用1个能力道具之后得到
れんぞくま	パロム＆ポロム	白魔法、黑魔法可以连续使用2次	对パロム、ポロム合计使用3个能力道具之后得到
ギルハント	踊り子	战斗中入手金钱增加	在トロイア酒场花10万购买“会员证”，之后进入酒场内部，在踊り子的房间得到
うたう	ギルバート	在战斗中可以唱歌	磁力洞窟通过之后与ギルバート对话得到
かくれる	ギルバート	在战斗的时候隐身	给ギルバート使用1个能力道具之后得到
くすり	ギルバート	使用道具给我方全体回复	给ギルバート使用2个能力道具之后得到
おもいだす	テラ	随机使用魔法	在ゾットの塔，テラ死后得到
ふんばる	テラ	濒死时防御力2倍	给テラ使用1个能力道具之后得到
はやくち	テラ	魔法咏唱时间缩短	给テラ使用2个能力道具之后得到
たつまき	バルバリシア	消费MP60，敌全体风属性攻击＋火属性效果1.5倍	バルバリシア打倒后，在磁力洞窟的クリスタルルーム得到
ひきつける	ドワーフ王	吸引敌人的攻击	在ドワーフの城ゴルベーザ战之后得到
こうれつぎり	ハミングウェイ	在后排的攻击与前排效果相同	在ドワーフの城的开发室的假眠室拿到“エッチなほん”之后，调查开发室的入口附近ヨシオカ アイリ右边的椅子,使用“エッチなほん”之后得到。
サミング	サミングウェイ	敌全体陷入暗黑状态	在ドワーフ城与サミングウェイ对话后得到
MP＋50%	某女性	最大MP上升50%	リディア再加入后，在ミスト村西北的民家得到
しらべる	シド	对敌全体ライブラ效果	バブイルの塔打完之后，在ドワーフ城改造飞空艇之后从シド那里得到
かいぞう	シド	使用属性道具在战斗中给武器追加属性	给シド使用1个能力道具之后得到

孙辰	增加BL游戏吧，腐女飘过……（菜团：救命啊！！！！！）
读者资料	女，18岁，安徽省合肥市宿州路一号十幢504室

名称	来自角色	效果	入手场所、方法
ぎゃくてん	シド	濒死时攻击力2倍	给シド使用2个能力道具之后得到
かえんりゅう	ルビカンテ	消费MP70，敌我双方全体火属性伤害	ルビカンテ打倒之后在エブラーナ洞窟抜け道2东北得到
ためる	ヤン	蓄力之后物理攻击力倍增，最多可以蓄3回	在シルフ洞窟对ヤン使用“あいのフライパン”之后得到
がまん	ヤン	防御力増加，在战斗时效果持续	对ヤン使用1个能力道具之后得到
けり	ヤン	对敌人全体攻击	对ヤン使用2个能力道具之后得到
あんこく	オーディン	消费HP，通常攻击2倍伤害	从オーディン身上盗得
レベルセット	ハミングウエイ	入手经验值増加	在月球的ハミングウエイ集落得到
***への思い	ウエディングウエイ	基本攻击力増加	在ミシディア的长老家与ウエディングウエイ对话后得到
エンカウントなし	ゴーイングマイウエイ	移动时不会遇敌	在随机的某迷宫见到ハミングウエイ之后得到
リフレクかんつう	ポーチカ	无视反射的魔法攻击	リディア习得バハムート之后在幻兽之町与ポーチカ的母亲对话后得到
せいしんは	フースーヤ	使用之后MP徐徐回复	在去最终迷宫之前，在月の民の馆得到
フェニックス	フースーヤ	死亡时消费全部MP，使我方其他人全部复活	对フースーヤに使用1个能力道具之后得到
まほうぜんたいか	フースーヤ	可以对全体对象使用魔法	给フースーヤ使用2个能力道具之后得到
HP+50%	バロン兵	最大HP上升50%	在去最终迷宫之前，在バロン城屋上与バロン兵对话之后得到
トレジャーハント	ハミングウエイ	敌人掉落道具概率上升	全迷宫踏破之后得到
げんかいとっぱ	ゴルベーザ	可以给敌人9999以上的伤害	一周目通关之后，在下一周目开始时得到

迷宫地图完成报酬一览

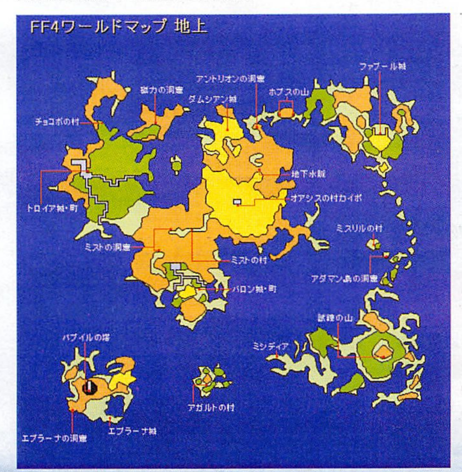
迷宫名	阶层	完成报酬
ミストの洞窟	—	ポーション×5
	地下水脉	B1F　めぐすり×5
	B2F南侧	どくけし×5
	B3F	テント×3
	B2F北侧	フェニックスのお×3
	B1F北口	エーテル×1
	地下の湖B2F	ポーション×5
	地下の湖B1F	ゼウスのいかり×3
アントリオン洞窟	B1F	ポーション×5
	B2F南侧	フェニックスのお×3
ホブス山	西口	ハイポーション×3
	东口	ボムのたましい×3
试练の山	入り口	どくけし×5
	3合目	ハイポーション×3
	7合目	エーテル×1
	山顶	あかいきば×1
昔の水路	B4F	ハイポーション×3
	B3F	エーテル×1
	B2F	ばんのうやく×3
磁力の洞窟	B1F	エーテルドライ×1
	B2F	バンパイアのきば×3
	B3F	せいじゃくのかね×3
	B4F	エーテルドライ×1
ゾットの塔	1F	ゼウスのいかり×5

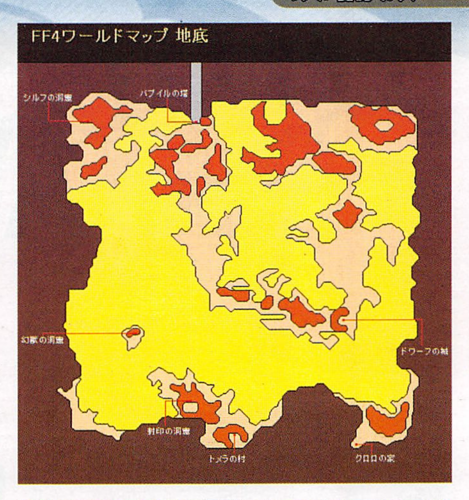
迷宫名	阶层	完成报酬
ゾットの塔	2F	かみがみのいかり×3
	3F	あおいきば×1
	4F	エリクサー×1
	5F	どうのすなどけい×3
バブイルの塔(地底侧)	B13F	なんきょくのかぜ×5
	B12F	ほっきょくのかぜ×3
	B11F	しろいきば×1
	B10F	ハイポーション×5
	B9F	ばんのうやく×5
エブラーナ洞窟	B1F	バッカスのさけ×3
	抜け道1	エルメスのくつ×3
	抜け道2	スケープドール×3
バブイルの塔(地上侧)	B1F	ボムのかけら×5
	B2F	ボムのみぎうで×3
	B3F	あかいきば×3
	B4F	エクスポーション×3
	B5F	エリクサー×1
	B7F	エリクサー×1
	B8F	エーテル×2
シルフの洞窟	B1F	ぎんのリンゴ×1
	B2F	ぎんのリンゴ×1
	B3F	ぎんのリンゴ×1
幻兽の洞窟	B1F	ソーマのしずく×1
	B2F	ソーマのしずく×1
	B3F	ソーマのしずく×1
封印の洞窟	B1F	だいちのドラム×3

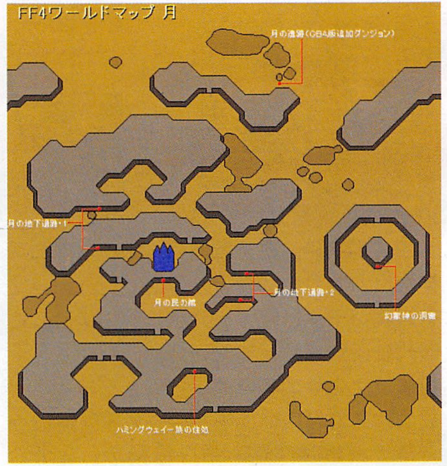
迷宫名	阶层	完成报酬
封印の洞窟	B2F	あかいきば×3
	B3F上层	あおいきば×3
	B3F下层	あおいきば×2
	B4F上层	しろいきば×3
	B5F上层	ラストエリクサ－×1
月の地下通路	西	アラ－ム×3
	东	アラ－ム×3
幻兽神の洞窟	B1F	きんのリンゴ×1
	B2F	きんのリンゴ×1
	B3F	きんのリンゴ×1
バブイルの巨人	巨人の首	エクスポ－ション×3
	巨人の胸	ばんのうやく×5
	巨人の腹	エ－テルドライ×1
	巨人内部通路	エリクサ－×1
月の地下溪谷	B1F	ハイポ－ション×10
	B2F	エ－テル×5
	B3F	エクスポ－ション×5
	B4F	エ－テルドライ×3
	B5F	アラ－ム×3
	B6F	エリクサ－×1
	B7F	クア－ルのヒゲ×3
	B8F	きんのすなどけい×3
	B9F	ひかりのカ－テン×3
	B10F	ほしのすな×3
	B11F	つきのカ－テン×3



游戏里一共有3个世界，分别是地上、地下和月球。所有与游戏进程有关的地名都已经标注在地图上，大家可以按照攻略中的中日文对照参阅这些地图。尤其是在游戏后期，有许多分支任务需要参照这些地图去完成。







在最终BOSS的迷宫里，地下第5层左上的地方，可以遇到一种怪物プリンプリンセス，打它的时候有1/64的概率可以得到一种带有某颜色的尾巴（××のしっぽ）。用这个尾巴到地下世界的锻造师库库罗那里，可以换到洋葱装备。但是这种怪物出现的概率极低，要想大量地打它，必须使用警报器（アラ－ム）。这个东西可以在巨人内部的眼球怪身上大量偷到。

虽然游戏里没有金属史莱姆这样的练级专用怪物，但是也有地方挣到足够的金钱和经验值。最早的地方是索特之塔，那里有一种蛋，在两三回合之后就会孵出怪物来。其中可以孵出三色龙中的绿龙。这个家伙十分强悍，但是经验值也暴多。虽然每打一仅都像BOSS战一样艰难，但是因为这个怪物是量产型的，所以反复打这种龙就可以挣到大量的钱和经验值。



《啪嗒砰》是一款利用太鼓的节奏向同伴发出命令战斗的音乐动作游戏。画面风格有点类似于皮影戏，而角色设定则带有远古时代壁画的感觉，非常奇妙。游戏中的你要扮演谜之生物啪嗒砰的指挥者，敲击不可思议的太鼓打出四个节拍，通过音律的不同组合下达前进、攻击、防守等指示，齐心合力把出现在面前的怪物打倒，最终将啪嗒砰们引领到世界尽头的无上高地。

在游戏里通过敲击鼓声不仅可以操作各个兵种，不同的鼓点组合还能够令啪嗒砰们排出阵型使用华丽的特殊攻击。而在战斗中也要考虑到节奏的时间差以及敌人的行动，制定相应的策略才能确保己方的部队一路攻城略地所向披靡。

基本操作

由于本作是音乐节奏类型的缘故，普通按键的作用和传统游戏在许多方面都不尽相同。除了最基本的确定取消没有变更之外，进行攻击甚至连移动方式都需要通过不同的按键组合来实现，而且还需要配合好背景音乐的节拍才能够做出正确的行动。游戏里一共有以下6种鼓点的节奏需要记住：

节奏名称	按键顺序	效果说明
啪嗒啪塔之歌	□□□○	全部的啪嗒砰前进
砰砰之歌	○○□○	除了举旗子的啪嗒砰以外所有队员开始攻击
恰卡恰卡之歌	△△□○	近身战队员采取防御姿势以减轻伤害，其它队员则继续进攻
砰啪嗒之歌	○□○□	全部的啪嗒砰后退
砰恰卡之歌	○○△△	强化砰砰之歌的伤害输出，不过一旦移动就会回到强化前状态
奇迹之歌	× ×× ××	高潮(FEVER)状态下发动的图腾召唤,持续时间与按键的成功回数成正比关系

啪塔砰的能力

SQUAD STATUS	部队能力值	UNIT STATUS	个体能力值
Reborn	复活次数	Mission	参加任务数
HP Ave。	平均体力	HP	体力
Damage Ave。	平均伤害输出	Damage	伤害输出
Speed Ave。	平均攻击速度	Speed	攻击速度
Armor Inf。Ave。	对近身武器平均防御率	Armor vs Inf。	对近身武器防御率
Armor Arw。Ave。	对弓箭平均防御率	Armor vs Arw。	对弓箭防御率
Armor Jvr。Ave。	对枪矛平均防御率	Armor vs Jvr。	对枪矛防御率
Armor Lns。Ave。	对骑兵平均防御率	Armor vs Lns。	对骑兵防御率
Crit Ave。	会心一击平均发生率	Crit Chance	会心一击发生率
KB Ave。	击退一格平均发生率	KB Chance	击退一格发生率
Cnc Ave。	冲击波动平均发生率	Cnc Chance	冲击波动发生率
Resist vs Crit。	会心一击平均抵抗率	Resist vs Crit。	会心一击抵抗率
Resist vs KB。	击退一格平均抵抗率	Resist vs KB。	击退一格抵抗率
Resist vs Cnc。	冲击波动平均抵抗率	Resist vs Cnc。	冲击波动抵抗率

Mission1 前进，啪嗒砰

游戏的第一关，非常简单的教学模式。首先，要让双耳习惯游戏的背景音乐，乐感不怎么样的同学可以试试看通过跺脚的频率和手部的按键联动，有节奏地跟着鼓点的节拍一下一下地按着○键(个人推荐戴上耳机来玩，因为周围环境比较吵的话会很容易受到影响，导致游戏的难度陡增)。

适应音乐的节奏以后，啪嗒砰们学会了游戏的第一个指令前进——啪嗒（□）啪嗒（□）啪嗒（□）砰（○）。跟着背景音乐的节奏成功按出这个4拍，听懂的啪嗒砰们开始一步一步前进了。然而还没走多远，从屏幕左边突然冲进来一只大怪兽，这时候只要走到屏幕的最右边就可以过关了。

战利品：无



Mission2 啪嗒嗒平原狩猎

逃到无名村落的啪嗒砰们决定在这里开始新的生活，不过当下摆在眼前很明显的一个问题是缺乏足够的物资重建家园，那么去外面更广阔的世界寻找好物吧。没错，冒险是啪嗒砰的浪漫！（好吧，我承认前两天又看了一遍《天元突破》。

按R键切换区域至纪念碑处就可以外出狩猎了，尽管现在也只有一个地方可去。在准备画面中按开始键进入该地图，请在读盘时跟着我在心里面默喊啪嗒砰族的口号10遍：“抢钱、抢粮、抢地盘！”（好吧，我承认两天前去电影院看了一场《投名状》。-_,-|||）

遇到猎物前会学到游戏的第二个指令进攻——砰（○）砰（○）啪嗒（□）砰（○）。虽然现在能够进行攻击了可也不要太得意忘形，因为和猎物距离太远的话是无法作出攻击动作的，所以要配合好上一关才学会的前进指令方能轻松狩猎。不过游戏初期啪嗒砰们的攻击力比较低，经常会出现猎物安全逃脱的情况，好在过关后多少都会有一点奖励品，前期就不必太计较得失了。

Mission3 从边境脱出

本关刚开始会遇见一名左手握刀右手持盾的啪嗒砰族战士，其近身战时造成的伤害相当可观，加入我方后砍敌人的远程兵种基本上就等同于像切豆腐一样简单了。然而似乎无法把它带过关，不过没关系，过关后就可以量产这种近战系兵种了。理所当然地，生产需要消费必要的道具和一定的金钱，物资不够的话就回去刚才的狩猎地图刷怪吧。（网游化也成为掌机游戏的趋势了么OTL）

Mission4 敌人的反击

本关敌人的数量一口气增加了不少，有陷入双方胶着战的可能，想要避免这种情况发生

的话就只有多多造兵，尤其是掌握胜负天平的近战系兵种。

一路向前，利用战士高防高体力的特点顶住敌人进攻的步伐，不要让其试图接近我方的远程系兵种，敌人的小头目被击倒后掉落的绿色药瓶可以回复我方的体力。另外，连续按对节奏超过10次的话（至多10次），啪嗒砰们就会进入高潮（FEVER）状态，此时所有能力都将得到小幅度的提升，好好利用这点可以达到事半功倍的效果。



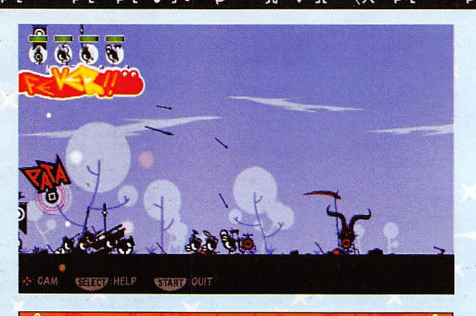
Mission5 突破盆地要塞

跟之前的第3关类似，刚开始就遇见一名啪嗒砰族的弓箭手，远程系兵种的伤害输出得到显著增强。这里特别提个醒，队伍中远程系兵种比较多的时候应当多留意下风向的变化，枪矛和箭矢类武器的有效飞行距离会受到一定程度的影响。过关后可以量产弓箭手，只是在价格方面稍微有点昂贵了。



Mission6 鹰眼古恩参上

作为第一个登场的有名有姓（？）BOSS，古恩的实力不可小觑，特殊攻击龙卷风的判定非常强劲，没有躲闪的方法只能硬着头皮去扛。好在它手下的杂兵会掉落绿色药瓶，要及时获得以尽量避免我方出现人员损失的情况。万一不幸有同伴被击倒也不用慌张读档重来，只要其它队友碰到尸体的图标（会在屏幕右上角显示），过关后阵亡的士兵就会自动复活过来。



Mission7 遗迹的守护者

本关一上来会觉醒游戏的第三个指令防御——恰卡（△）恰卡（△）啪嗒（□）砰（○），效果是近身战队员就地采取防御姿势以减轻伤害，并且不会被敌人击飞，而其它远程系兵种的队员则继续进攻。



这次可是货真价实的初回BOSS战，没有多余的杂兵干扰。遗迹守护者有两种攻击方式：突进和喷火。当BOSS把头低下就代表它马上就要施展用角挑飞的技能，此时要尽快输入防御的指令，这样站位于前排的肉盾战士就不会被挑飞出去，同时替后面的远程系兵种吸收了大量伤害；而喷火攻击没有办法回避，只能靠硬扛。守护者的体力在下降到一定程度时会选择逃跑，两次之后陷入濒死的境地，没什么可犹豫的，速速完成华丽的最后一击。

过关后还可以进入这张地图反复挑战遗迹的守护者，而且每成功击倒一回BOSS，下一次再进入挑战时其实力将得到不小的提升，当然，胜利后所获得的战利品也会越来越珍稀。

Mission8 沉睡的奇迹

返回世界大地图的选择画面，咦，最开始的狩猎专用地区啪嗒嗒平原怎么忽然下起雨来了？过去看一下吧。

嗯，那个奇怪的柱子还立在这里没有消失，对了，刚才战胜遗迹守护者之前得到了△音的太

鼓，现在便来试试看根据面板上面的提示节奏敲击会出现什么。准确无误地按对4次节拍后，柱子完全升出了地面，同时入手剧情道具——曲がったコンパス，一块新的区域也开放了。



来到新区域，没想到又是一场BOSS战，而且我要说，你以为把嘴唇抹上点口红我就认不出你其实就是刚从遗迹那边偷渡过来的守护者么？不过好像变强了一些，居然追加了新的必杀攻击——生吞活人（好吧，是活啪嗒砰）。这个招数附带即死效果，没有办法防御并且中招的话就算过关以后也无法复活，惟有提高进攻的频率在我方未损失主力阵容前尽快将其击破。此战很难做到不死人通过，好在阵亡同伴的装备会保留下来，多少也算是一点安慰吧。

Mission9 穿越火山

出击时不要忘记装备刚才获得的剧情道具雨のミラクル，一进入火山就会在图腾的提示下进行求雨的预先演习。这里有两点需要注意：一是啪嗒砰们必须处于高潮的状态时才能够进行求雨，二是求雨的节奏是3个节拍——咚(×)咚咚(××)咚咚（××），后面的两拍都需要连按。成功输入完后并没有结束，还要继续跟着节奏按○键打节拍，虽然当中按错几个拍子雨也会降下来，不过持续时间则相应变得更短。



紧接着就要开始穿越火山了。走到提示牌前先连到高潮状态，走过牌子就求雨，求雨时的节拍最好不要漏，漏得越多下雨的时间越短。求完雨就会变成普通状态，边走边打障碍物，在过火山的时候经常不需要十连就能达到高潮状态，基本上可以实现连续求雨（每次雨停了都是高潮状态），不出现低级失误的话还是很容易通过的。

Mission10 栖息在沙漠的猎物

本关一上来先不要急着移动，在开始的地方原地十连后进行求雨，此时朝前走会出现一只蓝猪，打它一下则会变成蜗牛，迅速击倒的话可以入手一个帽子。过关后回到村子，在量产兵种的地方使用这个道具，会看见啪嗒砰把帽子埋进地里，然后从树上长出来一个拿钉耙的啪嗒砰，它会慢慢地往左走到豌豆花前停下来。这个新追加的迷你游戏没什么难度，音乐响一下就按一下○键，结束后豌豆花会吐野菜，此时还要跟着节奏按○键才能接住野菜，掉在地上的话就拿不到了。

Mission11 敌人袭来

本关敌方阵营首次出现了新的兵种——骑兵，它们的冲锋会打乱我方的队型，为此要做好长期战的心理准备。推荐采取防守反击的指令作为主要的迎击手段，利用远程系兵种的一齐射击重点狙杀敌人的骑兵。

Mission12 沙漠的巨大生物

本关是久违了的BOSS战，而且其实力非同小可相当厉害，要打起12分的精神面貌来应战才有获胜的希望。

BOSS的攻击方式有3种：喷火、践踏、打滚。当沙虫的身体变成“Z”字型时意味着喷火的前兆，而身体变为“L”字型的时候则是要准备践踏，面对这两种情况采取防御姿势会受到不算大的伤害；惟一比较麻烦的是当它身体变成“一”字型后发动的全屏必杀，我方兵种不够强的话会伤亡惨重，建议等到能够量产出一定数量的黄色啪嗒砰时再过来挑战。





Mission13 地盘争夺战

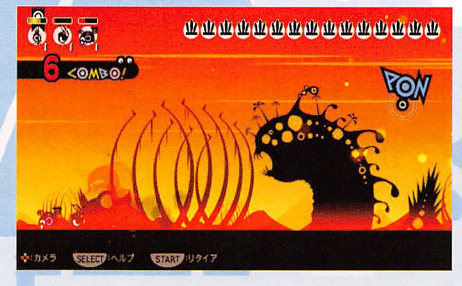
敌人的数量明显增多，而且攻击也变得更加激烈。正好从本关开始可以量产的骑兵一下子就派上用场了，冲锋陷阵能够有效地打乱敌方队型，手头上石材要是富余的话就多造几个吧，以备不时之需。

Mission14 古恩再现

以前出现过的有名无姓的古恩又一次率军袭来，重新集结部队的它这回显得信心十足，还带上了不仅皮糙肉厚还会震飞技能的新兵种。不过我方也并非省油的灯，光明正大地硬碰硬更是不在话下，一直保持高潮状态时高伤害输出的效果非常可观。

Mission15 沙漠的乐园

又一块新的狩猎区域，有一定几率可以打出3级的素材道具。值得特别注意的是这张地图里有只鸟是紫色的，如果能成功击倒就会在大地图上开启隐藏任务。过关后回到村子里，猥琐大树的左边出现了一个岩石巨人，给它一个2级肉就可以玩新的迷你游戏了。



Mission16 秘宝的守护者

遇到BOSS前会学到游戏的第四个指令后退——砰(○)啪嗒（□）砰（○）啪嗒（□）。秘宝守护者的外型跟沙虫有点雷同（世界真小真奇妙），而且在攻击方式上也没有多少变化，相信有过之前战胜沙虫的经验，击破这个BOSS应该也不是件难事。

Mission17 输送队的护卫

即使求雨也不能把敌方的火箭扑灭，利用骑兵的冲锋去扰乱敌人远程系兵种的阵脚，减少失误就能很轻松通过的一关。

Mission18 绝望

本关的感受恰如标题所言，因为这是一个不可能完成的任务，普通攻击无法对敌人的城墙造成伤害，主动选择退出地图吧。（绝望了！我对制作人别有用心地设计出这样一个关卡绝望了！）

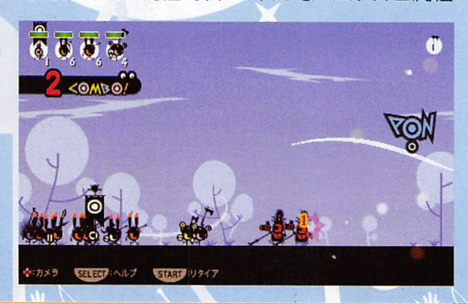


Mission19 突破绝望的关键

任务失败后会发现世界大地图上多了一块新的区域，既然没有别的地方可去不妨来一探究竟吧。刚进入就看见敌方部队正在搬运一辆投石车，夺取行动立即展开！用防御战鼓慢慢消灭掉殿后的敌人，注意不要误伤到投石车，只要走过投石车它就会改变方向转而进攻敌人了，同时成为我方的重点保护对象。

Mission20 沼泽世界

这里已经是第四块的狩猎区域了。此处居住着有特殊抗性的珍稀动物——黄金鸟(黄金陆行鸟?)，它能够抵抗火属性的攻击(不死鸟凤凰?)，雷属性



的攻击也对其无效(FFⅧ的第一只召唤兽?)。

黄金鸟并不是每次来到这里就肯定能遇上的，要想狩猎成功的话先得放弃近战系兵种，因为鸟类很容易受到惊吓而迅速逃跑。推荐把弓箭手的武器换成黑色铁箭，然后只要黑色铁箭射中黄金鸡的话就可以秒杀之，顺利得到求风的道具。

Mission21 希望之扉

任务开始之前，首先要确认让举旗子的啪嗒砰装备上求风图腾。求风和求雨的发动步骤是完全一样的，啪嗒砰们在达到高潮状态时咏唱“奇迹之歌”就会进入求风界面，然后还要跟着画面中央出现的文字提示按照节奏顺序按下节拍，成功后将会天空突变伴随着风起云涌。

抢来的东西果然都是好的，投石车拆城墙的效率比想像中的还要生猛，惟一美中不足的一点就是装甲值非常脆弱，所以需要通过求风来抑制住敌人远程系兵种的潜在威胁。一路上谨慎前进最后抵达敌方的城堡前，此处有很多的士兵留下来防守要塞。好在投石车的有效射程足够远，大概有一个半屏幕那么大，这时只要停在敌人的射程范围外，并且借助求风得来的顺风优势，利用投石车的超远距离攻击就可以轻松无伤过关。

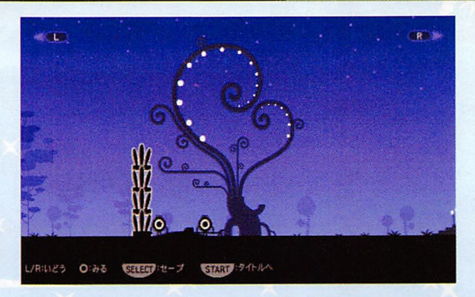


Mission22 决战山城之巅

虽然得到求风图腾后很轻松就能通过，但这关有不少好装备，不妨试试看自己能够坚持多长时间。先打垮两座房子后可以看到风车，从风车里跳出来的敌人源源不尽增援无穷，击倒一个就会掉落一件装备。装备收集得差不多就可以通过求风来破坏风车了，全部的风车都被破坏后过关。

Mission23 山的主人现身

终于又迎来了BOSS战。这个巨岩兵头仰的时候说明它要使用大范围的激光攻击，算准时机使用撤退指令就可以回避；在近战时它还会使用一招击飞技能，把前排的士兵打飞，可以用防御指令对付。击杀BOSS的关键依然是利用高潮状态的高伤害输出来速战速决，毕竟进攻才是最好的防守。



Mission24 传说的星空

本关一开始，我方要与老对手古恩比赛速度，看谁能率先突破路障营救出地图中间的人质。任务途中会忽然切换到古恩的视角，在无法看到己方成员的情况下只能通过平时积累的乐感对部队下达命令。先行一步到达人质的位置时可以拿到特殊道具，开启新的隐藏关。

现在的古恩是无敌的，别指望把它击倒。这个时候指挥近战系兵种做出防御姿势以吸引古恩的火力，依靠远程系兵种的点射击倒其身后的杂兵就可以过关，如果距离不够就得求风来增加射程。

Mission25 遗迹的觉醒

在遗迹里学会了游戏的最后一个指令蓄力——砰（○）砰（○）恰卡（△）恰卡（△），效果为强化砰砰之歌的伤害输出，不过一旦移动就会回到强化以前的状态。

BOSS战部分没什么难度，也就是前面遇到过的那个巨岩兵换上件蓝色马甲而已，甚至连攻击方式都如出一辙毫无新意。话说回来，啪嗒砰世界的BOSS们全部都是双子座来着么。

Mission26 向着星星许愿

这是最后一块狩猎专用的地图了，稀有素材和金钱方面的掉落率都比较可观，物资不足的时候就经常过来转换下心情吧。

另外在晴天进入这个区域时，会有许愿星往地上撒钱（不捡白不捡）。许愿星刚开始会飞得很慢，我方一定要跟在星星的后面，如果步伐超过的话它就会飞过去追你。前进一次，后退一次，有时看情况也可以防御一次，尽可能放慢脚步尾行在许愿星后面，到最后它会丢下来一个进入隐藏关卡的道具。

何鹏飞	口袋汉化出了，没有人联机好烦恼
读者资料	男，22岁，北京市丰台区海户屯14-2-601，100068

而第二次晴天的时候再次进入该区域，重复刚才的步骤到最后许愿星会丢下来一个头巾。带回村落追加一项新的迷你游戏：打铁。

Mission27 遗迹的怒爪

BOSS战，这次是一只大河蟹。（不要问我为什么不说成是螃蟹 =_,=|||）

大河蟹高举两只钳子的时候，表示下个回合要进行喷火攻击，可以通过求雨来减轻受到的伤害；吐泡泡的大范围攻击附带睡眠效果，还好攻击力不算很高不足为惧；此外还有一招抓住我方一名队员后击飞的攻击比较烦人，低级兵种基本上只有被秒杀的命。战术思想上没有什么变化，保持高潮状态永远是最王道的主流打法，胜利后获得地震图腾，效果为使敌人在短时间内无法做出任何行动。



Mission28 诱拐公主

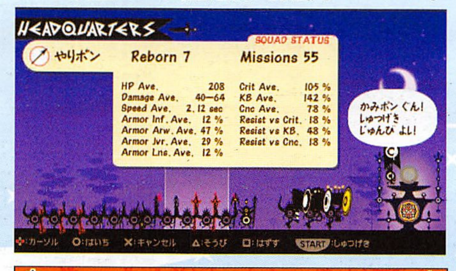
本关的首要目标是营救出公主，所以不能装备火属性武器以避免误伤到被关在笼子里面的公主；此外要带上求雨图腾，因为途中还会经过一座活火山。追到马车的跟前后应当尽快进入高潮状态，这样才能有足够的伤害输出破坏马车。

Mission29 决死的誓言

终于到了同古恩进行最终决战的时刻，记得装备好求风图腾。古恩的本体仍然是无敌的，不过只要击倒躲在其身后的杂兵它就会撤退，远程系武器够不到的话就求风重新组织进攻。这时古恩会使用影分身术，这些分身具有攻击判定可以各个击破，而且每个分身被打倒后都会掉落一个恢复体力的绿色药瓶，迅速拾取后继续与古恩硬扛，直到敌方的喇叭兵种出现。再次求风，一鼓作气地集中所有火力猛烈攻击喇叭兵，等到全部杂兵被消灭干净的时候，也就宣告古恩的生涯正式落下了帷幕。它爱用的镰刀和头上戴着的牛角帽在战斗结束后会随机掉落，入手哪一件装备全凭个人的运气。

Mission30 火山的门卫

大河蟹BOSS的强化版，打法同Mission 27。



Mission31 翻山越岭

本关有个小BOSS，难度不大很容易对付。通过后从下一关开始就要进入魔界了，可以提前去狩猎区域刷怪储备些好的素材和装备，否则补给跟不上的话后面将会陷入苦战的泥潭。

Mission32 魔宫门的攻略

这个关卡可以得到很多不错的好装备，推荐战前装备上地震图腾。一上来就要尽快进入高潮状态，因为前期的魔门不会还手，攻击一段时间后魔门会开始反击，不要顾虑我方的受损情况而让啪嗒砰们显得畏首畏尾，持久战对双方阵营来说都是有百害而无一利的。



Mission33 敌方的女王

本关是一场极其耗费时间的漫长战斗过程，请做好充分的心理准备后再进行挑战。敌人的兵种很多很丰富，这还不算，敌方的女王连同天上的蝴蝶兵都是无敌状态；更麻烦的是，它们还分别会属性和状态攻击，导致我方的近战系兵种始终夹杂在睡眠和灼烧的异常状态之间不停切换，伤害输出的功能形同于虚设。不过好在敌人后排的杂兵一旦被击倒后就会掉落绿色药瓶，我方就靠着补给品的有限支援一步一个脚印地向前挪动。

当无路可退时，敌方的女王会冲过来和啪嗒砰们拼命，然而已成为光杆司令的它也只能抱憾离去了。

黄远东 从哪里开始，在哪里结束！
读者资料 男，25岁，广东汕头市潮阳区中华路中兴商场，515100

Mission34 食人植物

BOSS战，一朵巨型的食人花。本关切忌近身战，BOSS施展睡眠攻击后紧接着的强力必杀可不是闹着玩的，还好有效范围不大是这招的致命缺陷，在画面最左边处进行远程攻击就可以安全击破这朵食人花了。

Mission35 魔宫的守护者

上一关BOSS的强化版，战法同上。击破后能够拿到最后的召唤道具，效果为呼风唤雨，也就是求雨图腾与求风图腾的合体版。

Mission36 最终决战

敌人的蝴蝶兵种再次出现，这一次可以正面对决了。蝴蝶兵降到地面后化身为火属性的强力近战型兵种，让我方同为近战型兵种的战士在前面顶着，远程系兵种依然作为最主要的伤害输出进行攻击。还是那句万年不变的老话，长久保持高潮状态才能充分发挥远程系兵种的战斗力。

Mission37 黑暗使者

最终BOSS战，没什么可保留的了，啪嗒砰全员以最强的装备迎接最后的战役。最终BOSS共有两种形态，并且会在这两种形态之间不断切换。

第一种形态的攻击方式：

1、放蓝色的球体魔法，可以用防御战鼓减轻伤害。

2、捏起啪嗒砰扔到空中电死，可以用后退战鼓进行回避。

第二种形态的攻击方式：

1、喷毒球，同样用防御战鼓减轻伤害。

2、用嘴冲刺，同样用后退战鼓进行回避。

最终BOSS的体力下降到一定程度后，这两种形态的攻击方式都会相应加强。不过这同时也意味着离它的末日不远了，努力保持住高潮状态的节奏感就一定能够赢得最终的胜利。

迷你游戏的玩法

猥琐大树

共8段节拍，跟着它的节奏来打，这个很简单。

第1、2段 ○ ○ ○
第3、4段 ○ ○ ○○
第5、6段 ○ ○○ ○○
第7段 ○ ○ ○
第8段 ○ ○ ○○

豌豆花

配合音乐有节奏的按○键，这个也不难，不要按太快也不要按太慢，跟着节奏来。如果成功的话，最后它会吐几个野菜素材给你，拿取方法是在素材弹到地上的最高点按○键，或者在半空中接。另外在后期得到大锅后还可以用野菜做出料理。

岩石巨人

这个是要按照节奏跺脚趾，共4段节拍，判定还算比较严格，跟那棵猥琐的欧吉桑大树一样，记住音乐的节奏即可。

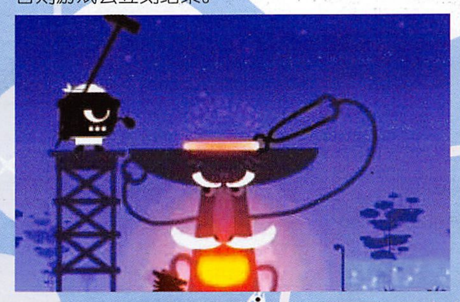
第1段 ○ ○ ○，○ ○○ ○
第2段 ○ ○ ○，○ ○ ○○
第3段 ○ ○ ○ ○，○○ ○○
第4段 ○○ ○○，○ ○ ○○

大锅

这个很简单，大锅会有节奏的向你把食材扔过来，看准了按○键来切掉。如果全部切掉就可以得到神之料理，装备效果为全员HP+100、攻击力+5、全属性几率+10%。

打铁

铁放上去的那一刻起，音乐咚一下就按一下，咚两下就按两下。共三回合，第一和第三回合铁放上去的音乐是咚，第二回合铁放上去的音乐是咚咚，很好分辨。只是不能空敲铁炉爷爷的脑袋，否则游戏会立刻结束。



王朔	希望《PG》在新的一年里越办越好，奖品多多，也希望各掌机玩家，在新的一年里有新的收获。
读者资料	男，18岁，河北秦皇岛市五中高二·六班，066000

《星海传说》于1996年登陆SFC平台，成为了RPG游戏的经典代表作。现在它经过了十年时间，终于回来了，这次它将征服PSP上的RPG游戏，利用PSP的机能添加的各种原创系统，再加上更新的剧本和新人物，一定不会令你失望的！

STAR OCEAN First Departure

スターオーシャン1

PSP	Square Enix	2007年12月27日
	RPG	1人/5040日元
星海传说 初次启程		384K

必杀技·纹章术

拉迪（ラティ）

技能名称	消费MP	技能效果
冲裂破	3	自身周围卷起冲击波攻击
红莲剑	5	挥动燃烧着的剑进行攻击
闪光剑	5	发射出光弹进行攻击
雷鸣剑	5	可召唤落雷的攻击
空破斩	8	击出冲击波攻击
双破斩	13	连续挥剑两下攻击
冲灵破	10	击出气弹攻击
吼龙破	15	气集合成龙形进行攻击
七星双破斩	27	结合七星奥义的双破斩攻击

米利（ミリー）

技能名称	消费MP	技能效果
ディープミスト	12	召唤大雾,敌全体命中率下降
プレス	2	落下重物攻击敌单体
サイレンス	14	停止空气流动,敌全体不能使用纹章术
アシッドレイン	8	召唤强力酸雨,敌全体防御力下降
ディレイ	18	扭曲时间流动,敌单体移动速度下降
グラビティプレス	11	落下无数重物攻击敌全体
フィクスクラウド	12	落下冲击波攻击敌全体,追加眩晕效果
トラクタ-ビ-ム	34	逆转敌人周围引力，攻击范围内敌人,空中敌人无效

罗尼基思（ロニキス）

技能名称	消费MP	技能效果
グレイブ	2	召唤土刃攻击敌单体
ファイアボルト	2	发出火球攻击敌单体
サンダ-ボルト	2	召唤落雷攻击敌单体
ウ-ンズ	2	从敌影子召唤恶魔攻击敌单体
シャドウボルト	5	从敌影子召唤黑暗气泡攻击敌单体
レイ	4	从空中落下光柱攻击敌全体
ブラックセイバ-	10	发出黑暗真空波攻击直线上敌人
イラプション	16	敌周围喷出岩浆攻击范围内敌人
ア-スゲレイブ	12	召唤尖锐的岩石攻击敌全体
サンダ-スト-ム	14	召唤乱雷攻击敌全体
ライトクロス	10	召唤光之十字架攻击敌全体
エクスプロ-ド	48	发生大爆炸攻击敌全体
ロックレイン	46	从空中降下巨大岩石攻击敌全体
シャドウフレア	31	召唤暗之物体攻击敌全体
サンダ-クラウド	24	召唤群雷攻击敌全体
ダ-クサ-クル	64	打开异空间之门,消灭所有HP1/4以下的敌人

スターフレア	26	从空中降下光热之块攻击敌全体
グレムリンレアー	19	召唤魔界的饿鬼攻击敌全体
デモンズゲート	37	召唤恶魔攻击敌全体
メテオスオーム	70	从空中降下巨大陨石攻击敌全体

伊利亚（イリア）

技能名称	消费MP	技能效果
气功掌	4	击出气弹攻击
流星掌	6	跃起向下出拳攻击
气功踢	6	集合气踢腿攻击
练气拳	6	连续出拳攻击

西奥斯（シウス）

技能名称	消费MP	技能效果
冲裂破	3	自身周围卷起冲击波攻击
冲灵破	4	击出气弹攻击
双破斩	8	连续挥剑两下攻击
雷鸣剑	5	可召唤落雷的攻击
红莲剑	6	挥动燃烧着的剑进行攻击
闪光剑	10	发射出光弹进行攻击
七星双破斩	24	结合七星奥义的双破斩攻击,可击出冲击波

阳修尔（ヨシュア）

技能名称	消费MP	技能效果
グレイブ	2	召唤土刃攻击敌单体
サンダーボルト	2	召唤落雷攻击敌单体
ウインドブレイド	2	召唤龙卷风攻击敌单体
アイスニードル	2	发出冰锥攻击敌单体
レイ	4	从空中落下光柱攻击敌全体
ディープフリーズ	8	敌周围落下冰锥攻击范围内敌人
アースゲレイブ	12	召唤尖锐的岩石攻击敌全体
サンダーストーム	14	召唤乱雷攻击敌全体
ライトクロス	10	召唤光之十字架攻击敌全体

マグナムトルネード	8	敌周围召唤出巨大龙卷风攻击范围内敌人
ロックレイン	46	从空中降下巨大岩石攻击敌全体
サンダークラウド	24	召唤群雷攻击敌全体
フェーン	18	召唤热风攻击敌全体
ノア	30	召唤大洪水攻击敌全体
スターフレア	26	从空中降下光热之块攻击敌全体

玛贝鲁（マーヴェル）

技能名称	消费MP	技能效果
レイブンオーブ	5	投掷水晶球攻击
フレアオーブ	12	投掷火系水晶球攻击
ヘイルオーブ	12	投掷水系水晶球攻击
サンダーオーブ	12	投掷雷系水晶球攻击
アークク リスタル	12	投掷水晶球封印敌人攻击
シールクリスタル	12	投掷水晶球封印敌人移动
デスクリスタル	24	投掷水晶球秒杀敌人
ギャラクシィ	50	结合七星奥义,攻击自身周围敌全体

非战斗特技

特技种类	所含特技
知识1	矿物学、药草学、レシピ
知识2	オタマジャクシ、道具知识、生物学
知识3	精神学、妖精论、ピエテイ
感觉1	美的感觉、忍耐、目利き、度胸
感觉2	根性、危险感知、游び心、ポーカーフェイス
感觉3	努力、电波、机能美
技术1	デッサン、包丁、口笛、コピー
技术2	クラフト、文笔、调教、机械知识
技术3	演奏、キャスト、科学技术、机械操作
战斗1	练气、急所狙い、气功、トランス
战斗2	はやて、受け流し、身体感觉、リキャスト
战斗3	フェイント、カウンター、早口、集中

特技名称	所需特技组合	特技效果
アート	デッサン；美的感觉	可以制作绘画或者雕刻品
オラクル	电波；ピエテイ；游び心	可以祈求神得到游戏提示
音乐	演奏；オタマジャクシ	制作歌曲进行演奏
カスタマイズ	クラフト；キャスト；机能美	可以改造自己的武器
鉴定	道具知识；矿物学；药草学	识别名字前面带有“？”的物品
细工	矿物学；クラフト；美的感觉	加工宝石制作饰品
执笔	文笔	可以把自己掌握的技术写成书
修行	努力；根性；忍耐	降低自己的能力，战斗所得经验增加
スカウト	危险感知	可上下自由调整遇敌几率
调合	生物学；药草学；精神学	把两种草药混合制作药
调理	包丁；レシピ；目利き	加工食材制作食物
ファミリア	口笛；调教	可在迷宫中派动物去买补给品
炼金	科学技术；矿物学；妖精论	可制作贵重宝石和矿物的技能
サバイバル	药草学；忍耐	可在野外寻找物品的技能
ピックポケット	度胸；ポーカーフェイス	装备专用手套后按□键可以偷窃敌人
复制	コピー	复制目标道具
マシーナリー	机械知识；机械操作	可以制作各种机械

超级特技(至少两人才能发动)	所需特技组合	特技效果
マスタ-シェフ	调理；调合	大家合力制作豪华食物的超级特技
オ-ケストラ	音乐；ア-ト	用指挥棒指挥大家一起演奏的超级特技
开眼	修行；サバイバル	大家合力战斗得到SP点数的超级特技
出版	执笔；マシ-ナリ-	大家合力出书的超级特技
なんでも鉴定だ!	鉴定；细工	进入商店进行交易时可以增价或减价的技能
ブラックスミス	カスタマイズ；炼金	大家合力把矿石打造成优秀防具的超级特技
リバ-スサイド	ピックポケット；复制	大家合力制作邪恶道具的超级特技

游戏流程

1：在小镇搜索一番后回到警卫室，强盗来袭，击退强盗。

2：第二天回警卫室，出来转一圈再回去引发剧情。

3：出村后向北走来到クール町，在一个房子里找到ミリー。剧情过后在北边找到ドーン。

4：穿过クール町向北来到メトークス山，到山顶遇到イリア和ロニキス。剧情后参观飞船，等ロニキス呼叫，回到治疗ドーン的房间，再次引发剧情。

5：帮イリア找衣服穿，有三种方法。A.偷老婆婆家前的衣服；B.在杂货店买衣服；C.从老婆婆那里取得。

6：向北来到ホット町，到道具屋跟老板对话选第3项，然后选第1项接受委托，接着去一进村那个武器地摊买武器，引发剧情。之后回到道具屋シウス加入，从道具屋老板取得通行证和委托。

7：向北穿过メトークス山（东面有个洞穴，敌人过强不要进去）来到ポートミス町，武器屋在东面，进去之后把雕像运回ホット町，シウス向大家道别，选择第1项留住他，选择第2项让他走。然后再去ポートミス町，在村西码头和水手对话，选第1项，然后做好准备乘小船出发。可以买一些フレアボム，海贼怕火。

8：进入海贼洞窟在第二层打开机关，在第三层打败小BOSS，得到打火石，回到二层，装备打火石向瓦斯按○键引爆瓦斯。打败BOSS后救出被困的少女。



9：回到ポートミス町，捡起少女遗失的笛子，乘船来到オタニム町。

10：进行PA可看到ミリー那边的剧情。之后沿路向南到达タトローイ町（可在这里参加角斗，如果能战胜C级可得七星奥义）。

11：如果队伍中没有シウス，ラティ和イリア都出场角斗，能碰到传说战士アシュレイ，之后在港口他会加入。



12：坐船来到アストラル城下，引发剧情。A.只有ラティ和イリア时投宿客栈，第二天去宫殿监狱与フィア对话，通过洞窟，フィア加入；B.如シウス在队中，会遇到フィア，傍晚投诉客栈引发剧情，和フィア追杀真凶；C.如アシュレイ在队中，投宿客栈引发剧情，追杀凶手。

13：回到タトローイ町，出村后向西北走穿过ハイランド洞窟来到パージ神殿，在パージ神殿北面是隐藏入口，靠近就可以引发剧情，遇到ヨシュア。

14：进入神殿后走左边的门，拉下机关，然后进右边的门，其中有房间有四个移动的史莱姆，碰蓝色史莱姆。再进入有很多移动史莱姆房间时碰橙色史莱姆，然后下一个史莱姆房间还是碰橙色，然后在蓝色和橙色中选择时选橙色，在两个橙色间选择时选择左边的。打倒四只神兽进去引发剧情。

15：在パージ神殿门口ヨシュア向大家告别，选择第1个ヨシュア就走了，选择第2个，再选第1个ヨシュア就加入队伍了。

16：按原路返回穿过ハイランド洞窟，往西



南方的トロップ町走。剧情后选择第2项，乘船回到ポートミス町，一直往南走，最后在クラート町南边看到残骸，再返回トロップ町。

17：乘船来到エクダート町，进入旅馆，引发剧情后ミリー归队。到门口ヨシュア会提起西方住着他的养父，这时可以去看望，看望之后帮助清除树林中的魔物可得到一把不错的弓箭。之后往南来到イオニス町。

18：事件后ロニキス归队，マーヴェル加入。事件后往南行过桥后往北前往ヴァン城下。

19：接受国王的试炼，在迷宫最后一个房间，将提示板上相反的房间里的机关拉下，门就打开了，进去消灭BOSS，走出试炼房。

20：北上途经ドゥルス町来到シルヴァラント城，见了国王获得勋章之后，乘船到トロップ町，再走到アストラル城，见到国王取得勋章，此时如果ヨシュア不在队中フィア会加入。

21：之后乘船到ポートミス町，来到ムーア城，打败怪物后原路返回得到勋章。

22：集齐4个勋章后回到ヴァン城，然后再前往パージ神殿，从隐藏入口进去，走到当初见到三个精灵的地方，被带到隐藏迷宫。

23：走右边的路，来到B4F，开启机关，之后回到B1F选左边路一直到B3F最里的路进房间在一场强制战斗后调查机器得到セキュリティR，然后回到B1F走右边的路到B3F，在存档点向上后向右又回到B2F的路，上去后开启最左边的开关后出门回到B3F，楼梯口的门开了，进去强制战斗后调查机器得到セキュリティB。



24：向上走左边的楼梯下到B4F开启机关，然后回B3F向右边楼梯下到B4F，进左边的门。调查机器选择第4项，按照ち、き、ゆ、う顺序输入开门，引发剧情。

25：去シルヴァラント城乘船到无人岛，进入魔界遇到真红之盾，将其击败后引发剧情，剧情之后和魔物战斗，之后再剧情，得到两把フォースソード（光剑）。

26：再次前往魔界，存档后进入魔王的研究所，装备上防石化的装备或是恢复石化的药，走到魔王的电脑与魔王手下交战，之后追击魔王，打败魔王后剧情回到未来救人。

27：到达惑星ファーゲット，剧情后ミリー和ヨシュア（如果ヨシュア在队）被埋伏好的敌人抓走，去西南方的收容所救ミリー，进去后走到第二个房间，能看到有五个门，把左下和右下房间里的机关打开，然后进正上方的门救出ミリー。

28：去北面的バイオ研究所，从左边的楼梯下去，在地下通道的尽头沿梯子爬上去，来到リヴォースタワー，走到7F（途中没有岔路，到处都是箱子，有很多极品防具，还有一把极品双手剑），与最终BOSS交手，第一形态速度很快，攻击力一般，第二形态攻击力大，个头大，很容易击中，会全屏攻击，注意恢复。

顾超	要考试了，复习吧。不，再玩一会儿！
读者资料	男，16岁，上海市奉贤区南桥镇古华南区801号602室，201400，QQ515610031

为了拯救洛克星踏上了冒险之路

“今天也是这么的悠闲无趣。”

“悠闲不正代表了和平吗？”拉迪和多恩在警卫室里闲聊着。

“不如去找米利玩吧？”拉迪提议道。

“算了吧，米利那丫头太烦人了。”多恩完全没有注意到米利已经进屋了。

“好疼！”被米利打了的多恩大喊着。

“谁让你说我坏话的。”米利非常生气，“赶紧出去巡逻吧！”

村子闯来了一大群强盗，在拉迪三人的奋力抗击下终于赶走了强盗，傍晚三位好友在拉迪家分手的时候拉迪似乎心里惦记着什么，多恩和米利没有在意就回家了。

第二天一大早三人就来到了警卫室，村长为了感激三人保卫村子奖励了一些装备和金钱。之后三人就像平常一样在村子里巡逻，当他们再次回到警卫室时村长说收到古路镇的来信，古路镇发生了奇怪的传染病，希望得到帮助，村长正在发愁派谁去，因为去那里的路途非常险恶，有很多盗贼和怪兽。当拉迪等人自告奋勇要代替村长去时米利的父亲赶来了，最后村长拜托米利的父亲去调查一下。



两天过去了，米利的父亲还没有回来。

“米利，你不能一个人去，太危险了！”

“我不能再等下去了！”

拉迪被多恩和米利的争吵声吵醒了，这时飞来一只信鸽。

“古路镇现在正在流行一种奇怪的病，得病的人会在三天后石化死去，潜伏期有一个小时，传染方式是接触传染，我已经得病了，米利你们不要来，这里非常危险！”信的落款是米利的父亲。

米利转身跑出村子，拉迪和多恩一路追了出来，到了古路镇发现街上站着一些石头人，挨家搜索后终于在一个民房中发现了米利和她病倒的父亲。

“爸爸！”



“别过来！我已经得病了，你不要过来！”

“在这种时候我却不能握着爸爸的手……”

“看来只有美特古斯山上的草药才能治疗这种怪病，但是对于你们来说那里太危险了，拉迪、多恩，请你们带米利回家吧……”

回到村子后米利执意要去美特古斯山寻找草药。

“你一个人太危险了，我可以陪你去。啊！啊！……”多恩发出剧痛声。

米利赶紧去找拉迪来帮忙。

“紧要关头还是首先想到拉迪啊。”多恩心想。

当拉迪和米利赶来时多恩已经没什么事了，就好像什么都没有发生过。三个好伙伴穿过古路镇来到了美特古斯山，走到半山腰时多恩终于坚持不住疼的跪了下去，拉迪想带多恩回去休息，多恩坚强得说要继续寻找草药，他们喝了些山泉后继续赶路。

当到达山顶时遇到了罗尼基思和伊利亚，原来他们来自于外星，是来拯救洛克星球的“怪病”的，伊利亚表示山上的草药不能治疗“怪病”，但是也许他们的科技可以。拉迪一行人半信半疑，罗尼基思说可以先治疗好多恩得到他们的信任再来救助其他人。伊利亚提醒罗尼基思行星保护条约中禁止和其他星球人接触。

拉迪三人被不可思议的科技传送到了罗尼基思的飞船，这时多恩病得更加严重了，马上展开治疗，不过出来结果需要一段时间，所以罗尼基思决定让伊利亚带领拉迪和米利参观飞船。没多久结果出来了，由于洛克星人的血液成分和人类的不同，所以最终还是没能治愈“怪病”。罗尼基思把拉迪他们四人传送到了多恩的家里。

“把桌子上的八音盒拿起来。”多恩躺在床上费力地说。

拉迪拿起八音盒。

“请把这个交给米利，这个八音盒是我妹妹的……”话还没有说完多恩已经变成石头人了。

米利手捧八音盒跪在地上大哭着，伊利亚带他

吴彬超　隔了一年没看了，怎么都成PSP和NDS的啦？GBA的时代一去不复返了，好多游戏都没通关呢，呜呜呜呜呜。

读者资料　男，18岁，上海市青浦区青湖路梦丹苑37号506室，201700，QQ414940952

们回到了飞船，罗尼基思决定协助他们找出治疗方法。这时出现了和罗尼基思敌对的里索尼亚的宇宙船，船上的人表示不是来打架的，而是有要事协议。原来宇宙中除了他们两大势力外出现了第三大势力——法哥托，而且洛克星球上的“怪病”竟是法哥托组织从300年前带来的细菌武器。虽然知道病因但是由于病毒基因突变太快，已经无法治疗了，所以里索尼亚组织决定放弃洛克星。

里索尼亚组织走后罗尼基思表示不是没有办法，可以通过被称为“时光之星”上的时空门回到300年前寻找病原体。虽然伊利亚再三要求罗尼基思慎重考虑，但是罗尼基思还是决定帮助拉迪他们。



来到时光之星的时空门前，罗尼基思说不能把武器带进去，于是大家把武器都留了下来。罗尼基思先进入了时空门，接着是米利，当伊利亚向时空门走去时没有注意脚下差点摔倒，幸好拉迪扶住了伊利亚，然而就在这时时空门变得很不稳定，就在要消失的一瞬间拉迪和伊利亚被吸了进去。

拉迪和伊利亚来到了从前的古拉特镇，由于伊利亚没有尾巴，怕引起镇上的居民注意，伊利亚请拉迪帮她找些衣服来。拉迪从杂货店买来了衣服给伊利亚换上。他们决定先寻找罗尼基思和米利的下落，在调查无果后他们只好向贺特镇进发。

一到贺特镇就看到一个男子和武器商争吵。来到道具屋得知去波特米斯城需要通行证，如果接受他的委托去那里取东西的话就可以得到通行证，但是依照他们的装备，店主怕他们不能安全到达那里，所以提示他们先去买件趁手的兵器。拉迪来到武器商面前，刚要买武器商推荐的剑时，之前吵架的那个男子又一次出现了，他痛斥武器商是个奸商，欺骗不识货的冒险者，然后男子又走了。

来到道具屋，告诉店主没买到趁手的武器，店主表示不放心委托拉迪，这时那个男子又一次出现了，他听见店主说的话后表示可以陪同拉迪一起去，店主才勉强同意。经男子自我介绍后得知男子叫西奥斯。三人结伴向波特米斯城出发了。

经过曲折的山路终于来到了波特米斯城，在镇口把守的守卫看过通行证后让拉迪等人进去了。在镇中打听后得知，原来由于附近强盗太多为了确保镇子的安全才会查验通行证。镇中还有通往亚斯特拉路大 的定期船。找到武器店说明来意，要带回去的竟然是一个大个儿卡通雕像。在这里买了些简单的武器防具后，看到天色已晚决定在旅馆睡一觉第二天一大早回去。

回到贺特镇把雕像送到道具屋，店长为了表示感谢送给拉迪600块钱。走出道具屋，西奥斯向拉迪和伊利亚道别。

“好了，那么我又要踏上寻找宝藏的探险之路了。”

“不和我们一起走吗？”拉迪挽留道。

“嗯……也好，跟拉迪在一起也没有什么不好的。”经过考虑后西奥斯决定留下来。

找不到线索的拉迪等人决定乘坐波特米斯城的定期船前往亚斯特拉路大陆。来到波特米斯城听说由于最近有海盗出没定期船取消了，为了去亚斯特拉路大家只能先去讨伐海盗。向船员借了一艘小船后在小镇买了些吃的就出发了。

坐船来到海盗洞窟，进去之后发现有些通道被石头堵住了，而且有瓦斯泄露，伊利亚建议可以把瓦斯点燃炸开石头，但是由于没有火源只能继续前进。在地下二层打开机关打开通往地下三层的门，在地下三层的一个房间里遇到一位大个儿海盗，还没来得及说话大个儿海盗已经攻过来了。一场硬战过后得到了打火石。拉迪等人回到地下二层，用打火石点燃瓦斯，巨大的爆炸力把石头都炸碎了（拉迪他们居然没事）。沿着潮湿阴暗的隧道最终来到一个放满财宝的房间，除了财宝还有一个大汉，不用说一定是海盗头目了，激战过后正当他们决定离去时，

西奥斯似乎听到了什么。

“什么声音？”

“什么什么声音？”

“你们仔细听。”

“是笛子的声音。”伊利亚肯定地说。

“在这种地方怎么会有笛子声？”拉迪好奇地说。

原来宝藏屋的尽头通往牢房，这里关押着一名少女。拉迪打开门走了进去。

“我还被关着是吧？”少女停止了吹笛子。

“你已经自由了。”拉迪说。

少女用怀疑的眼神看着拉迪。

“好啦！赶紧走吧！你自由了！”西奥斯不耐烦地说。

“我们不是你的敌人，是来帮助你的。”伊利亚温柔地说。

少女半信半疑地跟拉迪他们回到了波特米斯城。一下船少女就蹦蹦跳跳地跑了，结果摔了个大跟头，少女没注意到自己遗落了奥卡利那笛，拉迪将笛子捡起收好。码头的船员们听说海盗已经被消灭了表示愿意免费载拉迪等人去亚斯特拉路大陆。

拉迪一行人准备齐全后乘船来到奥达尼姆镇，搜集情报得知从奥达尼姆镇往南到达海边再往西就能到达达多罗依镇，由于天色已晚决定先住宿明天一早出发。

第二天一大早三人便出了小镇沿海边向南来到了达多罗依镇。在达多罗依镇听说这里是个以角斗闻名的小镇，很多了不起的勇士都在这里成名的。在小镇西面发现一个山洞，门口有两名士兵把守，表示里面的敌人都很强大，很多进去的勇士都没有再回来。众人商量后决定先坐船去亚斯特拉路城。

到了亚斯特拉路城，西奥斯似乎看到了什么显得很紧张。

“怎么了？西奥斯。”拉迪关心道。



“没、没什么……”西奥斯支吾着。

“那边的家伙不是西奥斯吗？”一个红头发的少女后面跟着四名士兵。

“菲亚……你这家伙！”西奥斯有些生气。

“沦落到现在这种田地又回来投靠拉亚斯了？”菲亚取笑道。

“多嘴！只是路过这里罢了。”西奥斯咬牙切齿地说。

“原来是这样啊，如果你要是想回来大家都会很开心的。”

“骑士团已不再是当初的骑士团了，而是一群虾兵蟹将。”

“羞辱我我还可以接受，但是你羞辱骑士团就是羞辱拉亚斯大人！！”

“……”

“你们不要相信西奥斯，他是个背信弃义的家伙！”

“我不想让别人说我是个狐假虎威的人，不想倚仗拉亚斯的威望。”

“拉亚斯大人推荐你进亲卫队你却逃走了，别找借口掩饰你的不自信！”菲亚继续大吼道，“你们不要相信他！全部都是谎言！我不会原谅你的！”

菲亚说完转身离去。

“你们认识？”拉迪问。

“嗯……只是普通朋友……”

三人在旅店投宿。

傍晚拉亚斯被菲亚刺杀了，拉迪等人一路追来，这时又出现了一个菲亚。原来刺杀拉亚斯的菲亚是怪物变的，四人沿着洞穴一路追到多罗依镇，终于杀死了怪物。回到亚斯特拉路城，西奥斯和菲亚来到拉亚斯的寝室门口，医生表示拉亚斯已经度过危险期，要保证绝对的静养。医生走后，西奥斯和菲亚守候在寝室门口。

“一直以来拉亚斯大人都在盼望着你回来，他对你就像对自己的亲生儿子一样。难道你一点也不想回来吗？”

“不想回来。亲卫队是为了保护大人可以献出自己生命的勇者，而浪人是为了自己而去拼搏的勇者。也许以后会回来吧，但至少不是现在。”

……

李川	挥别2007，喜迎2008，在时光的潮水中，唯一不变的，是对游戏的那份执著……
读者资料	男，23岁，北京市崇文区西花市南里新景家园东区8号楼7单元1101室，100062

第二天早上，卫兵送来谢礼，并且提议三人前往巴兹神殿，那里有一个“真实之瞳”，通过真实之瞳可以看到自己想看的事情，巴兹神殿位于亚斯特拉路城的北方，很多勇者去过都没有找到真实之瞳，据说巴兹神殿有一个隐藏入口，但是还没有人找到过。三人准备妥当后前往巴兹神殿。

穿过北方的隧道终于来到了巴兹神殿的正门，仔细调查后没有发现真实之瞳的下落，而且巴兹神殿相当小。众人认为还有其他入口，于是在神殿外仔细调查，往北走果然发现类似人工制造的楼梯状台阶，沿台阶来到上面，出现了一个长有翅膀的人。原来此人是费扎福尔库族人，叫阳修尔，想通过真实之瞳寻找和自己失散多年的妹妹，但是有一块巨石挡住了入口，一直苦于进不去。西奥斯二话没说很轻松地把巨石推开了，四人结队进入了巴兹神殿的隐藏入口。

经过重重机关终于到达神殿的尽头，却被四只神兽围住了，一场恶战之后四人进入了最后的房间。房间里有一个巨大的金制人型雕像，四人刚要过去看个究竟，这时出现了三只精灵，三只精灵警告他们赶紧离开这里。



“贪婪自私的人们快离开这里吧，这里没有你们想要的东西。”其中一只精灵说道。

“寻找自己丢失的妹妹也叫贪婪自私吗?!”阳修尔大声吼着。

“这里没有你的妹妹。”

“但是这里有‘真实之瞳’不是吗？通过真实之瞳可以找到我妹妹不是吗？”

“这里不存在‘真实之瞳’。”精灵们顿了顿又说，“你们呢？也是寻找亲人？”

“是的，一男一女。”拉迪回答。

“好吧，利用我们的力量可以帮你们查找一下，但是记住不要再来打扰我们。你们要找的一男一女在一个满是落叶的小镇，看起来他们很平安，没有受过什么伤。”一个精灵说道。

“满是落叶？难道是艾古城？”西奥斯说。

“和那两个人在一起的还有一个人。”另一个精灵说。

“还有一个人？”拉迪不解地问。

“反正找到了，很抱歉我们没看到你的妹妹，希望你们以后不要再来打扰我们了。”

四人告别了精灵走出巴兹神殿。

“艾古城在什么地方？”拉迪问。

“在另一块大陆上，必须乘坐特洛布镇的船才能去，特洛布镇在这里的西南。听说那边的魔物非常强大。”西奥斯说。

“那我们赶紧出发吧。”拉迪说。

“那么各位告辞了，我要继续寻找妹妹的下落。”阳修尔向大家道别。

“你不跟我们一起走吗？”拉迪挽留道。

“我想你们并不需要我。”

“我们需要你的帮助！”拉迪继续挽留。

阳修尔看看大家，众人向他点头。

“好吧，我不能对别人的求助置之不理，那么请多多关照了。”

终于来到特洛布镇口，突然一道闪光随着一声巨响坠落在莫亚大陆，四人决定先乘船回去调查清楚再去艾古城。于是众人乘船回到波特米斯城徒步向南方走去。

在贺特镇南边看到了飞船坠落的巨坑，伊利亚认出这是第三势力的飞船，但是觉得和地球的飞船非常相似。回到波特米斯城阳修尔提议休息一下再继续行动。西奥斯去酒吧大喝了起来，伊利亚来到港口吹海风，阳修尔在小镇中散步。休息之后乘船回到特洛布镇，在特洛布镇转船去艾古达度镇。

到达艾古达度镇一下船就看到了米利，追赶到旅馆，米利这才发现拉迪，非常开心。伊利亚非常担心罗尼基思，米利说罗尼基思和一个女孩在伊奥尼斯镇，原来一个被称为“真红之盾”的男子出现在那里，似乎是他杀了女孩的双亲和哥哥，阳修尔觉得这个女孩可能是自己的妹妹。伊利亚听说罗尼基思和一个少女单独在一起显得有些吃醋，众人决定前往伊奥尼斯镇。刚出小镇阳修尔表示当初救助自己的养父弗斯塔就住在这西面，于是大家决定去看望一下阳修尔的养父。

一路往西来到弗斯塔先生的家，阳修尔看到养父的弓箭不见了，便询问起来，原来最近山上突然出现了很多魔物，于是养父都不怎么打猎了，拉



迪等人清除山上的魔物后弗斯塔先生将自己的弓赠给他们。

到了伊奥尼斯镇就看到一个蓝发女孩和“真红之盾”发生纠纷，罗尼基思在一旁不知所措，但是蓝发女孩和“真红之盾”的实力相差太悬殊了，根本伤不到他，“真红之盾”转身离去了。罗尼基思看到拉迪和伊利亚平安无事显得很高兴，但是伊利亚有些生气，互相自我介绍后了解到蓝发少女名叫玛贝鲁。

“你的双亲和哥哥被‘真红之盾’杀害了?”阳修尔问。

“是的。”

“我的父母也被杀害了，现在正在寻找失散的妹妹，不知道凶手是谁。和你一样的遭遇。”

“嗯，但是我没有翅膀。”

“如果我的妹妹现在还活着，我想她一定像你一样可爱漂亮。”

……

众人来到酒吧，点了酒水大喝起来，玛贝鲁没有喝走出了酒吧，不一会儿除了阳修尔和罗尼基思其他人都喝得酩酊大醉。阳修尔和罗尼基思这才想起来出去的玛贝鲁，走出酒吧，看到玛贝鲁在小巷里伤心，询问玛贝鲁为何伤心，玛贝鲁不愿说出心事。

第二天清晨，罗尼基思说艾古城国王正在召集能够消灭魔物的勇者，如果能见到国王就能得到魔王阿斯姆德乌丝的情报，于是众人决定前往艾古城。

来到艾古城宫殿门口，听到卫兵说最近有一个费扎福尔库族少女在四处杀人，阳修尔没想到还会有活着的同族人。大臣带领众人进入宫殿。

“有多少把握击退魔王阿斯姆德乌丝?”国王问。

“不清楚。”罗尼基思回答。

“带他们去试炼之洞。”国王命令大臣道。

大臣带众人进入试炼之洞，表示为了考察他们的实力，如果觉得不行了可以原路返回，他会在终点等待着他们。到达迷宫尽头利用提示打开通往蝙蝠男的大门，经过一番恶战终于通过测试，再次来到国王的面前。国王表示必须集齐四个国家的勋章并拿到真实之瞳才能进入魔界，并送上四圣兽奥义给各人，众人踏上拜访其他三个国家的道路。

从艾古城出来一路向北，走过大桥穿过山洞终于来到了被冰雪覆盖的村庄多鲁斯镇。经过打听得知从这里往东走就能到达斯路兰度城。

见到斯路兰度城国王后，国王表示传说魔界的入口就在这个城镇的西南方无人岛上。得到勋章后前往亚斯特拉路城，再次取得勋章后前往莫亚大陆的波特米斯城。

来到宫殿，大臣请求众人清除宝物殿的怪物，把宝物殿的魔物杀光后见到了国王。终于集齐四枚勋章了，大家再次回到了艾古城。国王要求众人前往巴兹神殿，大家表示曾去过那里没有发现真实之瞳，国王还是要求大家再去一次，没有办法，只能再一次拜访巴兹神殿。

到达巴兹神殿深处，三个精灵又一次现身了，问他们为何回来了，出示勋章后三个精灵嘟囔着“继承莫亚遗志的人来了”，接着将众人传送到一个新迷宫中。搜寻许久，终于取得钥匙A和钥匙B，来到地下6层，发现一个密码机，众人回忆着四位国王流传下来的诗，拉迪发现密码竟然是“地球”。进入密室，出现一幅地球的世界地图，然而太平洋中间却有一块大陆，这时出现了一位老者，原来由于一次陨石撞击地球，莫亚大陆上的地球人被扭曲的空间带到了这颗星球，然后传授给他们科技，他们所使用的纹章术竟是一种非常先进的科学技术，说完老者变成了一颗红色宝珠——真实之瞳。

拉迪一行人拿着真实之瞳回到艾古城，对国王讲述事情的来龙去脉。正在这时闯进来一个妖怪变的妇女，嚣张地说魔王阿斯姆德乌丝已经制造出最强大的武器，突然传来巨响，妖怪逃跑了，有卫兵报告多鲁斯镇化为灰烬了，国王命士兵前去查看生还者，拉迪一行人立即动身前往无人岛。





到达无人岛利用真实之瞳进入魔界，竟然遇到了真红之盾，在一场恶战之后真红之盾倒下了，原来杀人的一直是内心邪恶的他，当初他听从魔王阿斯姆德乌丝的命令去巴兹神殿寻找秘宝，结果“现身之镜”却制作出他的影子为所欲为。“快去亚斯特拉路城……”说完真红之盾就断气了。

利用真实之瞳直接传送到亚斯特拉路城，把魔物赶走后西奥斯说他家有很久以前传下来的能够打败魔王的宝剑，于是众人来到西奥斯家，但是西奥斯拒绝回家，西奥斯的父亲表示剑已经断了，伊利亚看后却发现剑柄能生成激光束（竟然是光剑啊），拉迪收下两把光剑，西奥斯的父亲拜托拉迪照顾自己的儿子。

拉迪等人再次来到魔界，最终来到魔王阿斯姆德乌丝改造魔物的研究室，经过无数次战斗终于到达了魔王的计算机前。正在猜密码的伊利亚触动了警报引来了魔王，魔王趁拉迪等人对付怪物时逃掉了。拉迪追到研究所深处，询问魔王为何要来破坏这里的和平，魔王却说这里又美丽又漂亮，到处都是花草树木，要让这里变得充满邪恶。一场恶战注定要发生。

在拉迪和伙伴们的努力下终于打败了魔王，然而却突然出现了五个身穿奇怪宇航服的人，大家正在奇怪的时候突然其中一个怪人抓住了米利，拉迪刚要动手。

“不许动！”怪人按住拉迪说。

“样品已经采集完成。”另一个怪人对魔王的身体做了什么。

“这些人是‘第三势力’吧？”伊利亚小声地对罗尼基思说道。

“嗯……不过历史上就是他们取走病毒并带到未来的。”罗尼基思回答。

“这个丫头怎么办？”挟持米利的怪人问一个头领似的怪人。

“不要管她，我们的任务就是采集样品，现在任务已经完成，撤退！”说完五个怪人就消失不见了，拉迪赶忙过来看米利有没有受伤。

“刚才是怎么回事？”阳修尔不解地问。

“那些人是第三世界的人，他们是来采集阿斯姆德乌丝的血清样本的。”伊利亚解释道。

……

回到艾古城，国王开心地召见了他们。走出宫殿，拉迪、米利、罗尼基思和伊利亚商量着如何和伙伴们分别。第二天早上，太阳还没升起来，四人来到海边，面对着太阳升起来的方向。

“就这样走了，连一声招呼都不打。”拉迪说。

“还是不想说再见啊。”罗尼基思说。

“告诉他们我们是来自300年以后，他们是理解不了的。”伊利亚有些失落地说，“有些寂寞呢。”

“他们会像做了个梦一样渐渐地把我们忘掉。”罗尼基思说。

“但是！我永远也不会忘记大家相处的这段时间！一丁点也不会忘记！”拉迪激动地说。

“……”罗尼基思把脸背了过去，似乎在掩饰自己的泪水。



“嗯，每一个人都知道，都不会忘记的，舰长也一样。”伊利亚对拉迪说。

时空门再一次打开了，大家朝着时空门走去，拉迪不舍地回头看了一眼。

回到300年后，利用带回来的血清大量生产，拯救了洛克星球。多恩终于醒来了。

五人再次来到当初见面的美特古斯山山顶，这回是罗尼基思和伊利亚要向大家告别了。

“春天就要来了。”多恩说。

“嗯，是啊。”拉迪说。

“我们也该告辞了。”罗尼基思。

“因为我们让你们触犯了行星保护条约……”拉迪感到过意不去。

“不，没关系，洛克星没事就好。”罗尼基思接着说，“恐怕以后我们不会再见面了。”

“我永远也不会忘记你们的！”拉迪大声说道。

“那么再见了，朋友们。”说完罗尼基思和伊利亚传送走了。

……

罗尼基思回去后接到了暗杀第三势力法哥托的首领杰里维斯的任务，原来杰里维斯的飞船来到地球军所在势力范围，威胁说不投降就会消灭掉其他势力。于是地球军决定与反杰里维斯派联手



干掉杰里维斯，杰里维斯拥有很强大的光学武器，由于是暗杀不能使用重武器，但是被允许使用时空门。罗尼基思最后决定去向拉迪等人求助。

……

“今天也是这么的悠闲无趣。”

“悠闲不正代表了和平吗？”警卫室里还是那套熟悉的对话。

“你和米利发生什么了吗？”多恩突然问道。

“啊？你指什么？”迟钝的拉迪问。

“作为朋友我要忠告你，那家伙又固执又任性。”米利已经站到多恩的身后了，多恩毫不知情继续说道，“再加上还是个牛脾气，胖嘟嘟的样子……”

“说谁呢？”米利突然说。

“没有、那个……”多恩被吓了一跳。

“有工夫聊这个还不赶紧干活！”米利上去就是一拳。

“可是没有事情做啊！”多恩说道。

“我爸爸想找人帮他去美特古斯山上采草药。”米利说。

“我一人就够了，我去了。”多恩自告奋勇走了出去。

多恩走后米利看到飞船坠落的方向有亮光出现，二人立即赶去。到了那里发现竟是罗尼基思和伊利亚，罗尼基思表明来意后拉迪正为人手不够发愁，被传送到飞船上后却发现西奥斯、阳修尔和玛贝鲁早就等在飞船上了。由于可以使用时空门，罗尼基思便请来了以前的伙伴们。

众人传送到法哥托星球，发现这里到处都是死亡的气息，生存环境非常苛刻。大家正在前进的路上却被埋伏好的大量法哥托士兵包围了起来，正在大家一筹莫展的时候一位白发少年出现了，利用炸弹引起骚乱后众人逃了出来，但是米利和阳修尔却被俘虏了。

来到少年的驻扎地了解到原来他们是反杰里维斯派，而少年正是首领伊维纳。罗尼基思表明身份后伊利亚询问为何中了埋伏，敌人如何知道他们的降落地的，伊维纳表示前不久有人被俘虏了，估计是走漏了风声。伊利亚说那这里不也是很危险吗，伊维纳回答为了防止这种情况发生，这里是只有一小部分人才知道的安全地带。

“与其在这里讨论这些，你们不帮助我们救米利吗！”拉迪激动地大喊道。

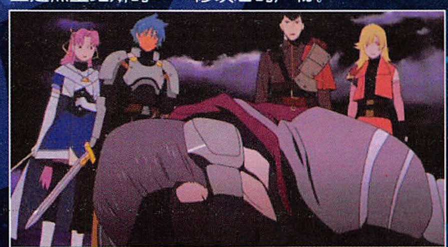
“可以去附近的收容所调查一下，也许被押到那里了。”伊维纳说。

“在这个没有人权的星球我们有些担心我们的伙伴。”罗尼基思说。

“我们会引起骚乱，你们趁机从收容所的后门潜入，收容所就在这里的西南方。”伊维纳说完带一些人走了出去。

众人准备一番便向西南收容所出发了，到达那里顺利地按照计划救出了米利和阳修尔。回到安全地带，伊维纳表示杰里维斯也是地球人，由于彗星陨落发生空间扭曲来到了这里，在这样苛刻的环境里诞生了像他这样的超人类，现在他拥有强大的光学武器决定占领美丽的地球，所以除了和杰里维斯战斗没有其他方法阻止他，杰里维斯现在就在北方瓦多古朴城附近的拜欧研究所里，众人准备好后向北方进军。

来到拜欧研究所，发现这里到处滋生着奇特的植物，在研究所里看到了在魔界抓住米利的怪人雕像，雕像上写着此人在阿斯姆德乌丝作战中功绩显著。这时伊利亚发现了“杰里维斯计划”，内容是研究杰里维斯的遗传因子，原来阿斯姆德乌丝是修改遗传因子后的试验体，阿斯姆德乌丝叛乱之后利用时空研究所进入了被称为“魔界”的扭曲空间，在那之后就没有制造出像阿斯姆德乌丝那样的超人类，第三势力为了采取阿斯姆德乌丝的DNA才去的洛克星球，就是说阿斯姆德乌丝是杰里维斯的DNA修改后的产物。



众人沿着梯子来到地下，在废墟里居然有人居住，这些人是为了不受杰里维斯迫害而顺从的平民，拉迪看在眼里发誓要打倒杰里维斯。

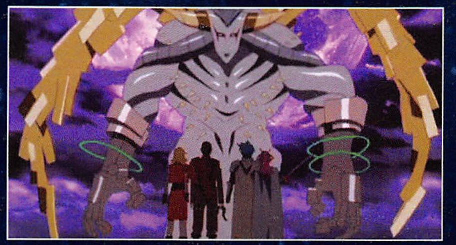
通过长长的隧道，爬上梯子，众人进入了杰里维斯塔，千辛万苦终于来到了塔顶。

“联邦的狗跟到这里来了。”杰里维斯面无表情地说道。

“杰里维斯停止你的勾当吧！”拉迪大声喝道。

“我只是想带领在数千年前离开地球到达这里的人们回去。”

汪超刚	老任虽“奸诈”，小索更“狡猾”，捞得玩家袋中币，乐坏大门牙！
读者资料	男，17岁，新疆乌鲁木齐八一中学高二六班，830002



"那叫侵略！如果想回去为何不用其他方法！"罗尼基思说道。

"不能享受地球的生活在这里度日的人们，当然有追求幸福的权利，就像莫亚人一样。"杰里维斯狡辩道。

"这不是你说了算的。"罗尼基思说。

"如果说是神决定了命运，我就要做神！"杰里维斯接着说，"我会像神一样创造万物！"

"不能允许你胡作非为！"拉迪怒斥道。

"我是为了自己的性命而战，连这都不允许的话，为何我要诞生在这个世界！"杰里维斯生气了，"弱肉强食，适者生存，这是大自然的淘汰定律！让我来告诉你们，你们是多么的无能吧！"

经过一场恶战，杰里维斯倒下了，当众人以为胜利了的时候杰里维斯突然变形了，变得非常巨大，长出两只巨大的翅膀，就像一只堕落的天使一样。大家来不及吃惊只能再次投入战斗，终于，他们迎来了胜利。

"虽然杰里维斯拥有强大的身体，但还是败了，因为洛克星人有更为强大的精神。"罗尼基思。

"我们也不能输给他们。"伊利亚。

……

七位伙伴在时空门前道别。

"非常感激你们的帮助。"拉迪。

"跟你在一起的旅途真的很有意思。"西奥斯。

"能遇到你们真的是不错的经历。"阳修尔。

"我永远不会忘记这些经历的。"玛贝鲁。

"再见了……朋友们……"米利。

阳修尔和玛贝鲁进入了时空门，西奥斯刚要进去，突然转身跳了下来。

"我还有一件事情没有做，现在只要闭上眼睛就能看到和你一起战斗的经历，我想知道你到底有多强！和我来一场决斗吧！"

"放马过来吧！"

"不要手下留情！"

剑术还是拉迪略胜一筹，西奥斯输了。

"果然很厉害，我的剑术还不够成熟啊。"西奥斯。

"别这么说，是我盗用了你的剑术。"拉迪。

"任何东西都能吸收化为己用正是你的强项。"西奥斯走到时空门前，"虽然输了我也很开心！拉迪，多保重！"

"再见……西奥斯……"

300年前的莫亚大陆。

西奥斯在山上大喊："无论是真红之盾，还是老爹，还是300年后的勇士，我都会超越的！拉迪！你听见了吗！"

波特米斯城内。

"那么就此道别吧。"玛贝鲁。

"再见。"阳修尔转身朝码头走去。

"果然，我们还是不能在一起啊，哥哥。"玛贝鲁伤心地离开了。

"请问您见过一个长翅膀的少女吗？"阳修尔在询问一名水手。

"没见过，如果见到的话一定不会忘记的。"水手说完转身走了。

阳修尔："这座城市也没有。以前从没想过和人类对话，但是害怕是不能解决问题的，这些都是你教给我的，谢谢你，拉迪。"

300年后的洛克星美特古斯山山顶。

"也许以后还会见面。"罗尼基思。

"最好祈祷不要再见面了（指出事）。"伊利亚笑着说。

"没有原因也要常来玩啊！"米利。

"就让这个星球这样发展下去好吗？树木会枯死，河流会肮脏。"罗尼基思。

"我们会让这里变得更美的！拉迪。

"到那时我们再来看你们。"罗尼基思和伊利亚进入传送状态。

"我们的冒险才刚刚开始！"拉迪大喊道。

罗尼基思的飞船离去了……



首先，我对于自己会挑上《生化危机》来写，都感到有些莫名的惊诧。

当然这所谓的惊诧，是针对于我居然要在圣诞节这种男人等着女人投怀送抱就算没有礼物拿也能领到好人卡的大好节日里，却要从平安夜开始通宵写到大早上上的辛苦行径而言的。绝对不会是因为要把如此人气的恐怖作品写成搞笑文而表示出丝毫的羞愧——狸猫全身上下的羞耻心，加起来也没有一个成年男子的胰腺来得大。

其次，当有读者开始质问说“狸猫乃不是号称只写有动漫作品的掌机游戏的么”，我就会心安理得地把NDS上的《生化危机》晃在他眼前，然后用香港版《生化危机》的彩色漫画书使劲地抽他的脸——要问我怎么会有港漫《生化危机》彩色漫画书，还是正版全套的？我就会无限唏嘘地抱出一套PC版《生化危机3》大陆豪华限定包出来，用那套漫画赠品诉说我心底积攒了多年的无奈。

关于这个近似抱怨的前言，你可以选择跳过不看，毕竟当全天下都在为同一个人的生日而欢欣鼓舞的时候，某只因为暖气坏掉而蜷缩在电脑前打字的狸猫，心情是绝对不会太好的。

对于《生化危机》系列的大名，实在是不用再去跟世人多加赘述。这就像是在说“最终幻想就是一个为了帮助施华洛世奇的产品进行宣传促销而制作出来的游戏”一样，说太多无关紧要的话，总会惹来被核心粉丝拿鞋拔子抽脸的厄运。

不过在那些一生下来就赶上了PS3和XBOX360玩命地薅（这个字念“HAO”）对方砖头的时代的年轻玩家们面前，没有经历过系列最辉煌年头的他们，显然对于《生化危机》的精髓有着一丝懵懂不解，于是我们可以坦然地告诉他们：“所谓的生化危机呀，就是一个关于许多男人被一个男人背叛了，于是他们不甘心被遗弃地四处追寻着那个男人的脚步，充满了腐味的暴力血腥色情游戏。”

是的，一点也没错。这个游戏里丧尸四处横行，放眼望去全是碎肉和残肢，可不就是“充满了腐味”么？！

可为什么，我明显地感觉到，正有一群不怀好意的女性的目光，正冷飕飕地朝着这边投射过来呢……

一切的噩梦，都从那个已经成为经典建筑物几乎快要跟东京塔和巴黎圣母院平起平坐的古老洋馆开始。当年在CG技术普遍低下的情况下，大胆启用真人演员来出演游戏里的各个角色，的确是CAPCOM十分有勇气的一个举动。不过昔日那个无论怎么看都像是施瓦辛格铁杆追星族的威斯克扮演者，日后确实也成了CAPCOM黑历史里最大的败笔，以至于在其后的系列游戏里，不断地用越发华丽的CG来重新塑造威斯克的新形象，为的就是希望能磨灭掉在玩家心中留下的那个傻大个的可耻回忆。就连那如今看来简直蠢到家的黑色墨镜扮相，也使得CAPCOM不得不在《代号维罗尼卡》里，用“他深邃的眼镜下隐藏着的是同样

深邃的红眼睛”的设定来弥补缺憾——虽说威斯克对上女魔头时所施展出的飞檐走壁的轻功技能，怎么看都有着“刀是什么样的刀，金丝大环刀；人是什么样的人，飞檐走壁的人”的白眉大侠式风情，但毕竟CAPCOM的人设堪称业界水准第一，即便威斯克在游戏初代时的真人扮相滑稽可笑，也并不妨碍到他成为日后CAPCOM镇社之宝级别的反派角色之一。（之二是威利博士——为什么我的眼角开始有泪光了？）

回头说那个洋馆。在那个习惯性地把“别墅”念成“别野”的纯情年代里，像狸猫这样当年还不过是单纯中学生的玩家即便明白“别野”是一所只有有钱人才能独自居住的超级大房子，可是居然大到巨型蟒蛇当宠物超级鲨鱼当玩具的地步，而且光是从底层开始跑上一圈就要花上七八个钟头，就不得不说这该死的洋馆还真是大得有点哆啦A梦了。（不过比起《富豪刑事》里美和子她们家，从厨房到餐厅需要坐喷气式飞机换乘的程度，我们这等劣等贫民还真是见识浅薄呀！）倘若说这空间之大对比着初代游戏的片头电影里从外观看起来的实际大小显得有些不可思议的话，跑遍了洋馆也不见有厕所的设计，更是让玩家对于“这家人难道都是露天施花肥的么”的猜测上升到了叫人牵肠挂肚的程度。（这个不可思议之二，还同样出现在系列的第二作里——我就不信整个警察局的人都是排队出门找公厕的！）

《生化危机》初代的复刻版，将昔日那个“美是美啊，只不过全是马赛克的美呀”的洋馆重新描绘，然而洋馆还是那个洋馆，丧犬也还是那头丧犬，但玩家早已不是那个玩家了。在这么多年里陆续听到的诸如“据说比尔该死他们家的别墅里装的全是美国国家安全局级别的警备系统！喵的！”“听说著名网络搜索引擎‘骨骼’公司的食堂里每天供应的午餐都是鲍鱼！！汪的！！”“似乎37人论坛上爆料说隔壁《动新》的小狼收到香港富婆送他的圣诞礼物是苹果笔记本电脑+PRADA手机+itouch 16G！！！咩的！！！”（暗凌：-_-b 你对八卦新闻还真是很关注呢……）的震撼新闻洗礼之后，已经完全习惯了贫富差距悬殊的普罗大众们，早就麻木于洋馆里某个角落里所张贴着的壁画在十一年前的游戏中还不过是朦胧的方块而在十一年后赫然显示出竟然出自于莫奈的手笔，就在我们一边挖着鼻孔一边感叹于“怎么这么大一个别墅里竟然一个女仆都没有呢”的时候，角落里的丧尸回眸一笑，万千老资格玩家全都惊慌失措地尖叫出来：“天哪！十一年过去了……他竟然还是个光头！！！”（暗凌：你尖叫得也太没有意义了吧！）

《生化危机》的成功，让《生化危机2》的名满天下来得顺理成章。我们先撇开为什么2代里还只是个见习警官的利昂，到了四代里竟然成为首屈一指的超级特工不谈，单是艾达从包得比粽子还严实的套装改穿成胸口低得几乎露点的开衩长裙，就已经惹得无数玩家大声叫好：“让丧尸们撕碎的魔爪来得更猛烈些吧！”联系起生化系列另一著名女主角吉尔也是从初代的紧身制服一路脱成了三代里的贴身短裙，不得不让人怀疑着“在这种丧尸遍地爬的地方不多穿点竟然几乎裸着跑，你到底安的是什么心”的同时，要格外感叹于CAPCOM真是“挂腐头卖裸肉”的老不羞典范呀！而直到《生化危机4》之前，我们都仍然坚信着“在房间里发现一口大箱子，那么在这个世界的某一处一定有另一口箱子的空间与之连接”的真理，于是天真的绫小路在15岁那年冬天往床下的衣柜里丢了一团雪球，次年三月再看时发现雪球不见了，便更加笃定地相信着有一个正义的伙伴取走了雪球用来砸丧尸的事实，可惜利昂变身特工后，箱子不用了，改将宝石啊金蛋啊大马哈鱼啊都往衣服口袋里揣——他他他，再度哆啦A梦化了！



马泽华	掌机中还有PDA手机一类，也有空说说吧。
读者资料	男，28岁，天津市河西区宾馆南道海建里30门207，300061，QQ149778893

同样扯淡的还有在《生化危机2》里一登场就设定为“前往RACCON市寻找哥哥的女大学生”的克莱尔。虽说我们早就不对“有着水汪汪大眼睛会酥麻地喊一声‘欧尼桑’的小罗莉”抱有任何期望，可是以一句“因为我哥哥是特警，所以我也学过开枪”为借口就敷衍了将榴弹炮玩得跟弹弓般娴熟的事实，多少总让人对这个19岁的少女心生畏惧。随后轻而易举地就入侵了Umbrella的欧洲基地，还帅气十足地用空中接枪打爆氧气瓶——“前往RACCON市寻找哥哥的女大学生”呀！你确定你真的不是最终兵器彼女失散多年的姐妹吗？

若是说起《生化危机》里的感情戏，除了不断地推男雕像和女雕像，让他们面对面地痴情望之外，在几乎淡薄到苍白的戏份描写里，唯一能被提及的，也只有利昂和艾达这对怨偶男女了。克莱尔从一开始就在追寻哥哥，结果都已经追到第四代了，她哥哥还只是奔着威斯克的背影跑，将妹妹狠心抛在身后。至于她跟史蒂夫的感情更是无从谈起，一个马尾娇蛮妹，一个坦胸别扭受，不要说这种组合看起来很不协调，同人女们也绝对不会任这两个人和谐地发展感情的。至于吉尔和卡洛斯，人家吉尔中途时就被追击者的触手戳中，感染病毒昏倒，结果醒来时自己还是完好无恙，连衣服的扣子都没解开过——面对一个穿着的布料比裸露的皮肤都少的大好少女居然坐怀不乱，要让人不去怀疑卡洛斯的性取向也实在很难。（暗凌：……）瑞贝卡与比利的关系与其说是有朝着恋人的方向发展的可能，倒不如说是彼此想把对方当宠物的念头更旺盛。二人协作系统让人感叹着“原来不只有钱人的豪宅媲美次元迷宫，就连有钱人的火车都很哆啦A梦呀”（暗凌：你跟哆啦A梦到底是过不去还是怎么着？！），互相配合着解开谜题的做法令人疑惑于这一系列“为什么敌人要用机关来困住主角，却非得把开启机关的道具存在街角二大爷的鞋子里等人猜出来呢”的奇怪设定。当然瑞贝卡跟比利的配合实在有够话题性，就好比是《逆转裁判4》里的梅森系统一样，“凭什么我得到的东西，就能让你丫来使用呢?!”——反正关于“生化危机”的不可思议已经不胜枚举，沉浸在游戏所提供的乐趣里的同时，过分去追究这些有的没的的设定，也着实会让人显得十分地不识相。

除去以上所有无法成立的感情配对，就连利昂也在生化4里被艾达的一记高抬腿给踢碎了众多不切实际的暧昧幻想，改为诱惑天真少女以发泄兽欲（？）——“呀！他又把穿上盔甲的阿什莉推到墙头下砸村民了!”“真是禽兽!”“…………”——反倒是在孤岛上克里斯与威斯克的生死对决，来得更让人刻骨铭心。那段克里斯与威斯克的肉搏打斗，在火焰的陪衬下充满了雄性荷尔蒙迷离的味道。无论是他的欲擒故纵，还是他的无畏奉献，都很菊花残满地伤你的记忆已泛黄。而历经这么多年的变迁，克里斯始终对威斯克契而不舍，也十足展现出了“即便是男人的爱也很真诚到永远”的主题——喂，我说这《断背危机》的续作到底什么时候出啊？还有那伞公司的老巢分明是设在背背山脚下的吧！

《鬼武者3》开场CG里明智左马介与两个幻魔的打斗画面已经充满了甄子丹式的浓郁武侠电影风格，而《生化危机》更干脆，直接就搬上了大银幕，任一帮好莱坞的眼熟面孔在翻爬滚打，与那些仿佛是老妈敷面膜忘了时间结果面膜干掉的丧尸们进行战斗。然而即便吉尔如何称职地穿着游戏里的那一套衣服出场，可她的扮演者那张让人怀疑是否吸过毒的毛孔粗大脸，多少总叫观众对于昔日游戏里的性感女神倒了不少胃口。我们再怎么好脾气地容忍着强化战士成了这电影的第一女主角，但在面对电影第三集里爱丽丝与暴君的意念对抗时，还是按捺不住内心的惊恐要大叫出声：“生化危机是世界枪械展览不是超能力大战呀！绝对不是！”19岁的女大学生青春不在，29岁模样的克莱尔会惹得一帮对周慧敏抱有纯情幻想的怪蜀黍们掩面泪奔。尤其克莱尔的扮演者在大热美剧《HEROES》里还出演了一位双重人格的少妇，实在让人很难不去担心克莱尔会不会突然性格大变，到处坏脾气地去杀人。游戏里

姜岳	还差一期就要凑齐全套2007年期刊，一年365天全部浓缩在这套期刊中了，每一页都记录着我的游戏生活，这些缩影代表着过去的2007。
读者资料	男，18岁，北京市丰台区万泉寺小区南里22号楼3单元302室，100073

身为BOSS的暴君，这次完全不需要大费周折地绕着圈子用霰弹枪轰它眼球，直接就被安全防卫系统给做掉的结局简直敷衍到让人傻眼。至于卡洛斯，我们虽然不晓得为什么他居然抛弃了吉尔，反倒跟克莱尔一起改做难民护卫员，但这个一眼看起来就超过30岁的大叔，早就没有了游戏里的那份莽撞和轻浮，开着辆重型卡车就冲到丧尸群里同归于尽诚然可敬——可是我承认在看到卡车撞飞丧尸的刹那，我一度怀疑那卡车会不会吼了一声“汽车人，变形！”就“气气苦苦”（注：此为拟声词）地变成了擎天柱。毕竟年底《异形大战铁血战士》的续集都要上映了，这“变形金刚大战丧尸”的商业套路也不会太让人感到惊讶的。

说到《生化危机》系列的漫画版，我不得不说当年《KOF》的港漫一度让我误以为草稚京是一个关节技高手，而最新的《侍魂》漫画版又再度让霸王丸也看起来颇有几分步惊云的架势——于是到了《生化危机》的漫画版里，为了体现出港漫一贯的“豪爽系”风格，利昂索性拿枪托子当飞行道具砸破了丧尸的脑袋，吉尔以气御匕首出神入化，而克莱尔更干脆用“夺命煞神腿”攻击舔食者的下盘后再接“霸王勾魂爪”直掐对方喉咙后用“天罡无极指”戳爆它的眼球……好吧，我承认我一边在看的时候一边在用纸巾擦拭从眼眶里汹涌而出的血水。

其实除了NDS上再度“复刻”初代作品的《生化危机 死寂》之外，早在GBC时代，就已经推出了一款名为《生化危机GBC》的掌机游戏。游戏的故事讲述某个从Umbrella研究所逃走的新型B.O.W(生物兵器)，侵入一艘名为STARLIGHT号的豪华客轮。对抗伞公司的秘密组织成员“Leon S.Kennedy”为了消灭这个新型的B.O.W，已经潜入了STARLIGHT号。但是，Leon在途中断绝了定时的联络。此时，援救Leon以及消灭新型B.O.W的作战行动已是刻不容缓。这个任务的执行者就是“Barry.Burton”。熟悉的角色如利昂和巴瑞都会登场，尽管那小小的几个方格所组成的丧尸完全不具有任何“恐怖”的视觉效果，不过作为系列里拥有独立剧情的一个分支作品，即便CAPCOM后来很想把这个有点侮辱玩家智商的游戏一并从黑历史里抹杀掉，但如果你是生化系列的究级饭，就不该不晓得有这么一款已成传说的游戏存在。

从《生化危机》初代的一鸣惊人，到《生化危机2》的质变飞跃，再到《生化危机3》的日趋成熟，直到《生化危机4》的创新变革，算上那些分门别类的衍生作品，可以说“生化”系列的确为游戏史写下了无法被忽视的浓墨重彩的一笔。如今狂热地迷恋着这个游戏的玩家依然随处可见，他们已经习惯于盯着农村晒谷场上的母鸡看它们会不会生出值钱的金蛋来，也会对于木工的锯子抱有莫名的憧憬，更会见到打印机的墨盒就情不自禁地想往兜里揣——我们始终相信这些对生化抱有痴迷的玩家，会是全天下最可爱最单纯的人。

因为人类最原始的恐惧，就来自于人心深处的黑暗。能够战胜这种黑暗的人，才必将会毫无愧疚地面对他接下来的人生。

伴随着“START”按扭被按下所响的那一声沉重低哑的“BIOHAZARD”吼声，当你成功地被这近乎完美的影像和声音所震慑时，我们确信：无论时光如何变迁，只要CAPCOM和玩家们的执着仍然存在，那么下一个要被吓到的人，必定会是你。

文/绫小路义行

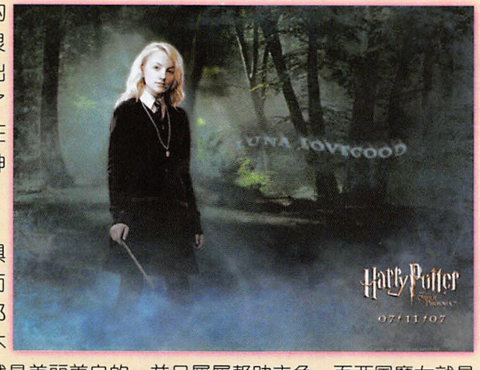
林哲晗	07年最重要的事莫过于入手PSP了，但不爽的是我刚买了PSP，索尼就出新版PSP，让我后悔了一个暑假。
读者资料	男，14岁，广东深圳市罗湖区中兴路新龙坊10栋2单元604，518001，QQ438228237



奇幻小说和童话，还有游戏里的女巫形象大多来自于神话传说等，并加以处理而出现，成为传统故事在现代作品中的投影。现在则更多地被称为魔女。

■责编/露琪

Welcome to monv world



女巫（witch，在拉丁语中代表“智慧”的意思）是在原始社会的村落共同体中，借助神灵附体的力量，替人祈祷驱邪治病的专业人员（出现的原因倒是跟巫女有点类似）。通常以上了年纪的女性居多，所以又笼统地叫做巫婆。在现代社会里，特指那些运用西洋占星术或者神秘学来进行命理推测，为人占卜吉凶、祈福、施咒的女性。

一般说来，魔女是拥有强大魔力和令人畏惧的角色，她们往往代表正义或邪恶中的一方，而且正义的魔女往往是外表可爱或者美丽的，邪恶的魔女往往是妖艳的、丑陋的，或者根本就不是人形。例如童话《绿野仙踪》中，南国魔女就是美丽善良的，并且屡屡帮助主角；而西国魔女就是丑陋的，奴役主角并想抢夺她的魔力鞋。还有在国内影响很深的游戏《最终幻想Ⅷ》里，最终的幕后boss就是一个魔女，妄图用时间压缩魔法来混合过去、现在和未来，从而达到她统治整个世界的目的。

广义来说，魔女就是指能够使用魔法、念咒或妖术的女性，她们拥有所谓的魔法其实就是指利用超自然力量来探究知识与智慧。魔女分为使用白魔法的善良魔女和使用黑魔法的邪恶魔女两种：善良的魔女会给人类带来福音，从圣者和信徒虔诚的灵魂得到法力；而邪恶的魔女则是与死神撒旦订立契约，然后借着恶魔或是恶灵的力量得到法力。魔女除了常驻青春和美丽之外，同时也可以获得骑着扫帚飞行和变身的能力，还能够通过神秘的古文字来学会高水准的魔法。而女巫在西方的童话故事里较为常见，大多以鹰钩鼻的老太婆形象出现，身上披着一件黑色斗篷，相貌奇丑无比，喜欢喃喃自语，在大锅中煮着蜥蜴、蝙蝠、蜘蛛、毒蛇等阴暗系食材，搅拌熬制成浓稠的汤药。女巫的这个印象，一般认为在“狩猎魔女”的历史中就已经定型了。



豆知识：我国女巫不完全资料

中国东北方的萨满教里有负责跳大神的女祭司，而在西南地区的少数民族中，还保留有治病能力的女巫医，例如壮族的雅禁，俗称禁婆。另外，以温泉胜地闻名的台湾地名北投，在平埔族语里的意思就是女巫。顺带一提，老巫婆是一种差别用语，用来嘲讽未出嫁的年长女性或是寡居的老太婆，带有歧视的意味。

黄帅	掌机贵呀！买不起呀！好喜欢iDSL，但买不了啊！（唉）
读者资料	男，13岁，广东省禅城区佛山市石湾榴苑五街十座408，528031

◆中世纪欧洲魔女大审判

中世纪以前，女性在日耳曼传统文化区里一直很受尊重，尤其是制药、行医、会读写的女性知识分子。然而到了中世纪之初，基督教在日耳曼地区发展起来，教会认为按照基督教教义，女性应绝对服从于男性。教会贬低并丑化女性，捏造女巫形象，迫害女性，甚至活活烧死所谓的“魔女”。1484年，两位教士亨利希和耶科布，撰写了《女巫之槌》，详细列举了很多种识别女巫的方法，随后发起了声势浩大的“欧洲魔女大审判”。

中世纪的魔女审判有着非常黑暗的一面，绝大多数被处死的“魔女”都是无辜的女性。对于女性不公平的审判可以从以下文献得知：“如果被告过着不道德的生活，那么这当然证明她同魔鬼有来往；而如果她虔诚并举止端庄，那么她显然是在伪装，以便用自己的虔诚来转移人们对她同魔鬼的来往和晚上参加巫魔会的怀疑。如果她在审问时显得害怕，那么她显然是有罪的，良心使她露出马脚；如果她相信自己无罪，保持镇静，那么她无疑是有罪的：因为魔女们惯于恬不知耻地撒谎。如果她对提出的控告辩白，这证明她有罪；如果她对于提出的诬告极端害怕而恐惧绝望、垂头丧气、缄默不语，这已经是她有罪的直接证据。如果一个不幸的被告在受刑时因痛苦不堪而骨碌碌地转眼睛，这意味着她正用眼睛来寻找她的魔鬼；而如果她眼神呆滞、木然不动，这意味着她看见了自己的魔鬼，并正看着他。如果她发现有力量挺得住酷刑，这意味着魔鬼使她支撑得住，因此必须更严厉地折磨她；如果她忍受不住，在刑罚下断了气，则意味着魔鬼让她死去，以示使她不招认，不泄露秘密。”

藉由“猎杀魔女”之名，三个世纪内约有十万人被处死，其中绝大多数是女性，尤其集中在宗教改革时期的欧洲地区。

◆萌之魔女系游戏推荐——《最终幻想Ⅷ》



虽然本作是整个FF系列中最具争议的一部作品，却缔造了空前的销售成绩——发售日当天销量就突破218万。截至2003夏季，在日本售出370万份，海外售出455万份，全球累计销量达到825万份，如此惊人的数字令史克威尔的声势与影响力如日中天。与前作不同的是，整个故事以“爱”这个主题自始至终地贯穿于游戏当中：男女主人公之间那难以割舍的恋情，自称为魔女骑士的西弗及其死党们间的手足之情，魔女伊迪雅对孩子们的养育之情。与主线情节平行发展的是另一个发生在过去的冒险物语，士兵拉格纳和他的伙伴奇洛斯、沃德一起在世界旅行。这个故事发生在斯考尔的梦中，他们的经历与人生其实也反作用于斯考尔一行人的冒险过程，更为不可思议的是游戏里还暗示斯考尔实际上就是拉格纳的后人。

◆最后插播一则广告

露琪的朋友从Q上传来的第3期封面图，看了前两期感觉蛮赞的，而且和专栏的定位不谋而合。抱着好物共享最高的原则，特向萌文化爱好者热情介绍。

萌不可挡！动漫电子杂志新兴势力《十分萌》，12月火热登场！网罗国内漫画名家大作，汇集COSplay顶级明星唯美靓图，你想要的一切，尽在动漫江湖《十分萌》！（http://www.comicbang.net/）让原创萌势力撼动你的感官，激活你的触角吧~！中国人就是要看原创啊看原创，听到了没有？（掐脖子）



乐源	为了《X年代记》，我买下了第一本掌机迷。
读者资料	男，17岁，南京农业大学255号信箱，210095

PGBAR VOL.47

若将上期提到的抽奖事件比喻为地震的话，过了这么久余震的影响还在继续，我为什么会这么说呢？因为现在每期要看的来信数量成倍增加了！不知道该说是好事还是坏事，在狸猫君说过好多次“江狸才尽”之后，我也觉得自己“江凌才尽”了，将堆起来比我电脑显示器还要高的来信一封封全部看完之后，居然会觉得不知道说什么才好。PGBAR的卷首语我是一期比一期写得少了吧，主编大人啊，请赐给PG一个新的小编吧，这样我就可以让新编辑去《PG总动员》写手札撑版面，然后把我原本码在那里的文字搬到这边来充数，灭哈哈哈！不过大多数情况下若是怀着不纯的动机来祈祷，想必也不会应验吧，没关系，我还有别的办法，正好有人提到我对很多来信的回复写得太长，那么我就顺势少码一点字吧，这样就可以多登一些来信了，大家皆大欢喜咯！

想必上面这段文字将我喜欢偷懒的本性表现得淋漓尽致了，不得不承认，最近的状态很不好呢，每天晚上12点睡到早上10点醒来还觉得困倦，很多需要做的事情无法集中精力处理，就连玩游戏都提不起兴趣来。大概是想家了吧，到春节为止就是两年整没有回家了，原本计划8月请假回家，却因为各种原因一再推迟。七推八推眼看着又快过年了，开始为买火车票的事情忧心，当学生的时候可以在学校集体订学生票，工作了之后却年年买不到票。倒着想过去，去年没回去，前年从天津坐火车到武汉，凌晨4点下了火车在候车室里坐到天亮，大前年是坐飞机回去的夜里11点到的。本着节约的想法，飞机是不能再坐了，怎么办呢，泪……

我是很宅的分隔线

黑龙江 某读者

我们这里是小山区里的一个小城镇，很多人都不了解掌机，甚至在聊天时还会问我：“PSP只有sony这一个牌子的么？”我晕，不过经过我张口闭口不离PSP的熏陶下，有几个哥们已经让我说得有些心动了，想在高考后买PSP，我是一定会买的。本人用半年的时间省了一千多元了，为此我从196斤减到了184斤，相信到高考后自己能配出一套相当无敌的小P了。以前只是零星的看过几本电软和PG，最熟悉的人就是猴子，所以这封信的收信人就写你了。最后有个问题，PG的美编全是mm么？

这封信写给猴子算是写对了，猴子说半年减肥12斤不算成功啊，你是绝对没有可能赶上猴子的“级别”了，据他自己说，已经无法使用WiiFit了。PG曾经有过mm美编，也曾经有过完全没有mm美编的时期，目前是mm美编与非mm美编共存的时期。mm美编喜欢听歌，成天在美编室放歌，非mm美编喜欢唱歌，成天在美编室高歌，实际上美编们一起去K歌的时候，mm美编全都是麦霸。

河北沧州 马晓雨

我是一个只有3年机龄的16岁男孩，我想我算是比较年轻的新手吧！现在正在上初三，忙得很，我看《掌机迷》也仅仅只是刚看了四期就被迷住了，我原来仅仅是一个GBASP新手（当然现在还是），我们这种地方，方圆八百里以内都不会知道GBA是一个什么东东，所以真的要想买个GBA来真是难上加难，现在手里这台还是老爸千里迢迢跑到天津一家专卖店才买到的，买时只附带买了一盘PM火红，就是这盘火红让我整整玩了三年之久，最近到了沧州来才知道有烧录卡这种东西！

你们都不知道吧，小编里的猴子就是沧州人，根据猴子的说法，沧州可不是那么闭塞的地方，游戏店是有的，而且规模还相当大。根据猴子提供的消息，南北大街(市医院附近)有两家游戏店，一家叫阳光，一家叫新时代，分别在南边和北边，另外一中前街还有一家闯关族的分店。虽然猴子已经有一年没有回去过了，这些都是一年以前的情况，不过希望能对你有所帮助，至少知道店名的话，即使游戏店换地方了也是可以打听到的吧。

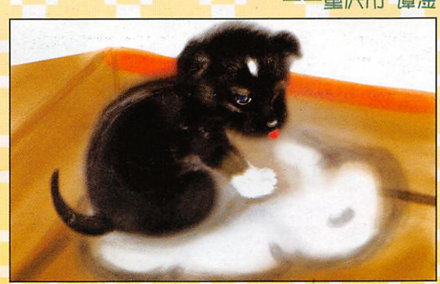
丁兆龙	作为老读者的我很欣慰PG能有今天的表现和成绩，再接再厉吧！
读者资料	男，19岁，天津市西青区宾水西道延长线第三高教区天津工业大学，300384。QQ765986944

既然边角栏重现了，那么闲聊町就到了引退的时候了吧，总有一些来信让我觉得感慨万千，愿与大家一同分享，我不想写什么评论和感想，只希望大家一起来品味。

游戏固然要玩，现实也固然真实。只是“一个度”需要游戏人们去很好地掌握，不能让无罪的游戏成为生命中悔恨的对象。而另一边，以前失落，不得显志的诸位也不必自我消沉。过去，已然成为过去，尚且年轻的我们，这条路也正长，东流消逝的已往大可让它消逝，鼓足了勇气重新上路。因为心若在，梦就在。过去，已过去了，但它不只是惘然，更不是悼念，它是自身特有的人生积淀，正如那些已通关了的游戏一样，一生的另一部分，存在的另一种形式，值得每一个人去怀念，去拥有。磨灭不去。

我已下定决心去完成那份意义。过去，已过去了，我并不想让它再来一次，更不需要重复一次，你也一样，大家都一样。倘若给一个重新再来一次的机会，所选择的必定是同一条道路吧！人生并不与游戏相等同，repeat对人生来说毫无意义，因为目标在前方，归宿在前方。坐在高四的教室里，写下这篇思绪，早已说不清、道不明对游戏的良久感怀，唯有在六月过后再与游戏重逢，重拾感动，三天三夜……

——重庆市 谭淦



犹记得那年，和家长们去农村。我在一家农舍旁玩GBA，时间渐逝，周围却引来了一群农村小孩子，围着我，目不转睛地注视着手中的掌机。我看着他们澄明的双眸，分明闪动着好奇与兴奋……我愕然，把机递给他们玩，他们捧着掌机，万分激动，每一个动作都如此的细致小心，害怕稍一用力便会把它弄得支离破碎，掌机如同一个易碎的玻璃。我们眼里，玩掌机是一种幸福，而对他们而言，玩掌机也是一种幸福,更是一个奢侈，是一种奢侈的幸福。我把GBA留在那里，希望能为他们枯燥单调的生活中点染出一缕色彩。而中国那么大，我又能留下几台掌机呢？

——广西桂平 黄海林

内蒙古 某读者

我总觉得在各位小编与各位读者的生活上的了解都太少了，你应该多在PGBAR中爆点笑料,活跃活跃PGBAR中的气氛，看小枫用一个胳膊就让PGBAR爆了好几个月的笑料，让读者们津津乐道，这大大使PG和读者们之间互动性更强了。

既然你这么说，那我就下一点狠料吧，一个胳膊就成笑料好几个月是不是？我要是放出了翔武的后脑勺外加菜团的脚丫子外加露琪的小指的照片，岂不是可以让话题一直持续到2009年？你们想看吗？你们真的想看吗？



内蒙古 曹宇翔

古人云：“鱼与熊掌二者不可得兼。”我现在就这个情况，有些学生可以边玩边学，但我不行，因为我本身学习不太好，如果再干起别的来，我就无法集中了，所以我就尽量让脑子里除了学习外不能有别的，没办法，那些学习好的都不一定能考上理想大学，所以我得加紧努力了！所以我只好暂时丢下PG，虽然心中万分不舍，但为了考大学，就得下狠心了。等我考上大学后，要把以前没有的都买齐。（呵呵，好像难度挺大，估计家里不让，但我会买几本我没看过的“补习”下）

前两年追《钢炼》的时候对开场白倒背如流：“人如果不付出就什么也得不到，为了得到某些东西就必须付出同等的代价，这是炼金术中的等价交换原则，那时我们曾经坚信这是世界的真理。”至尊宝还说过：“曾经有一份真诚的爱情摆在我的面前，我没有珍惜，等到失去的时候，我才后悔莫及。”因此得到的结论是：你现在的选择一定会换来今后的收获，并且不会后悔因为一些别的事情而浪费了现在的时光吧。自从接管PGBAR，我看过的信没有三百也有两百了，还从来没有人说过后悔以前没有好好玩的，所以大家的想法大概都是抓紧现在，以后再玩也不迟吧。呃，不好意思，不由自主又转向说教口气了，就此打住。

温翔	开心的记忆是你我永远的回忆哦！
读者资料	男，18岁，山西宝鸡市东开发区高新大道29号高三3班，721013，QQ779591599



夹在信里寄来的众编cos画，当我注意到它出现在我桌上的时候，信封不见了，而且画被切坏了，但是实在太喜欢了，只好打上马赛克来用，到底是谁下的毒手啊，怒！

重庆市 龚鸣亮

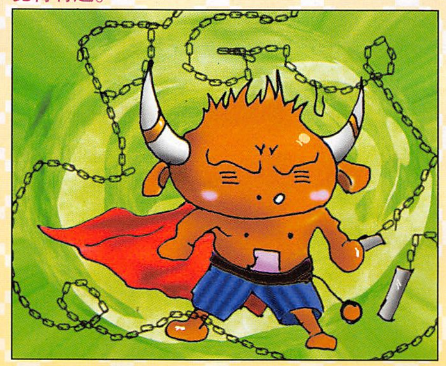
话还要从前几年说起，流行的还是SP，连GBA都是俏货。我这个本分之人，也只是耳闻而非眼见，直到有了我的第一本PG。自己虽没有真机，但每每看书中的剧情和攻略，也足以过下游戏瘾！就这么日复一日，看着书中价格一降再降的SP，我的手痒了，不过，买不可盲目，要考虑，再考虑……（默想5秒）接下来，就弄了一台新机。那是段至今都怀念的日子，和朋友一边翻看PG一边过游戏，时而畅快淋漓，时而被BOSS连K致死，这都是记忆里抹不去的“甜”。每当，有朋友跑来问XX地方卡住了，实在打不过去，而我小键一按，一切OK，就会出现“是不是哟，这么简单！你怎么晓得的？”我也就反问他：“PG上不这么教的吗？你不晓得啊？”接着他的嘴便成了O字形，说无论如何也要借他一看。当然了，借出去的书很有部分都没还，心疼啊。

默想，借书不还的事情我好像也做过很多次，最近是跟隔壁小狼借了《哈利波特与死亡圣器》，好像拿到书有一个多月了，已经通读一遍，觉得还想再看几遍，就一直拖着没还。实际上看完那唯一的一遍之后，就很少再碰它了，现在放在沙发上快落灰了吧，瀑布汗哪……以前有次想跟小沛借《太鼓达人》的盘来玩，小沛怕晚上回家忘记这事，就说：“你晚上发条短信提示我吧。”我顺口回答：“哦，那你记得发短信提醒我发短信提醒你带盘吧。”不是他不想带，就是怕忘记，不是我不想提醒，就是怕我也忘记提醒，至于小狼的书，不是不想还，他不催着要我也就忘记带来了。我家跟小沛家离太远，没办法上门去拿盘，小狼家跟我家也太远，没办法上门来拿书，如果你跟朋友家不是离太远的话，以后记得借完书上门去拿回来就好了。

甘肃兰州 王震东

其实我有一个请求，奖品什么的我不在乎，但我想要一张编辑部里大家的合影。我知道这个要求太过了点，毕竟关系到大家的隐私，但如果在很小的几率下我得到了它，我以人格担保，绝不会把它泄露出去。

别说你了，连我也想要小编们的合影呢，共事那么久了，一起出去玩的机会非常少，根本就没有集体留影的机会。距离现在时间最近的一次集体出游是去欢乐谷玩，但当时并没有合影，倒是留下了不少趣事，例如猴子因为体型问题玩不了“特洛伊木马”什么的，不管想起来多少次都觉得有趣。



广东台山 林泳琪

我有很多意见和建议要说：1、回函卡太小了，能否增大一些呢？这样既利于我们写意见，也方便你们看吧？2、PGBAR页数太少了，能否加页呢？3、关于“贴图特搜队”那个栏目，建议将其中的好图片制成壁纸放到DVD光盘里，还有就是《恶魔城》攻略的那张哆比希的图片，实在太华丽了，有没有壁纸啊？或下载地址？另能否解释一下PSP的游戏容量单位为K可是却效果比NDS好上不止一个层次？

1、关于回函卡，以前解释过了，标准大小方便直接邮寄。如果觉得回函卡太小写不下想说

刘喆	PG的快乐就是我的快乐，我的苦恼有PG分担，PG是我的知音！
读者资料	男，16岁，内蒙古呼和浩特市新城区展东路构件街刘文牙科，010010



只要你敢投，我们就敢登！快来拿你的稿费吧！

——《掌机迷》2008年征稿开始啦！

征稿栏目

1、特别策划：如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

2、游戏点评：最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品位的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、游戏心得：每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

4、任性贴图区：把你画稿投到这里来吧！

5、NDS的生活应援：你与NDS一定有许多有趣的故事吧，发给我们，无论哪方面只要跟NDS有关的，都要！

6、口袋迷CLUB：2008年期待回归，更需要你的参与，请把你对口袋妖怪的感想发到这里吧，全体口袋迷欢迎！

7、游戏单间：这里有很多热门游戏的专栏，每个都欢迎大家投稿，任何相关话题都可以了，只要你敢投，我们就敢登！

8、秘技侦探团：游戏秘技，小技巧，请发往这里……

9、萌之乐园：和萌话题相关的，你发到这里，露琪在等你！

10、游戏小说：欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不低于6000字。

11、PG博客：聊聊游戏，或是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

12、爱机学堂：有什么关于游戏的基础问题你还不了解吗？这是对初入门玩家的专门区，请把你想知道的发给我们，我们负责解决问题！

13、怀旧长廊：其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

14、玩家生活照片：很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，付上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

15、DVD高手影像：这个也不要多说了吧，你有录制影像的条件的话，就来吧！其他的游戏DV相关作品也可以投稿《掌机迷DVD》！

所有投稿者注意：

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细的地址、姓名、联系电话、身份证号。不然，稿费压在我们这里是很危险的哟！

2、电子邮件请一律使用DOC或TXT格式投稿，书写格式正规。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、以上相关投稿，请统一发到“《掌机迷》08年征稿组（收）”。

投稿信箱：

dr@vgame.cn

来信地址：北京东区安外邮局75号信箱　《掌机迷》08年征稿组（收）

邮编：100011

的话，跟信装在一起寄来就好，利于你写意见，也方便我看咯。信纸写不满没关系，我们不会介意你在信纸上写多少字，只要不是字太多写太密歇起来看起来都伤眼睛就行。

2、PGBAR扩页计划No.1已经完成，后续计划等待讨论实行，吃饭还不能一口吃成胖子呢，PGBAR显然不能一次加太多。可怜可怜我要看那么多信打那么多字吧，我可是连大家来信的原文都是自己打出来的呢，从来没有让打字员代劳过哦！

3、负责“贴图特搜队”的翔武已经被很多人求过图了，每期的图也都塞进了光盘里，是不是让你很满意呢？《恶魔城》攻略里那张图片是猴子提供的，至于图片来源嘛，自己去大图网www.datu.com找吧，应有尽有哦！

另：PSP游戏容量单位不是K，资料条里的512K指的是存档文件的大小，DS游戏资料条里的512M才是指游戏大小，请大家看的时候对号入座。

最后要说的是，刚才提到的大图网纯属忽悠，请勿当真，这个典故出自小编们经常互相索要大图，例如做某游戏攻略的菜团在编辑部大声求助：“有没有XX游戏的大图啊？”一般站出来解决问题的人是翔武，这样的情况多了之后，翔武就故意kuso，叫菜团自己去大图网找。令人惊讶的是，菜团虽然一次都没有去大图网找过，却坚信这个网站的存在，被戏称“大图网坚定信徒”，我orz啊……

赵超越	PGBAR的背景色换了好吗？黄色好像会让人伤感。（如你所愿，下期就换）
读者资料	男，17岁，河北秦皇岛市开发区燕大附中高一1班，066000，QQ2141930724

浙江宁波 姚政宏 我由衷地希望PG能下令：凡是能给PG提出好的建议，或能当面指责PG之过的人受上赏，凡是用心为PG着想提出良策的人受中赏，能指出PG中的小错误者收下赏。我相信PG一旦推行此计划，当周信箱爆满，数月后建议信减少，一年之后，即使别人想来提意见，也没什么可说的，因为太完美了，这是我的PG补完计划。

如果这个计划用在论坛上，那就再适合不过了，论坛改版和意见反馈很快，给受赏的人加一些论坛币或者威望什么的，比较容易实现。若是套用到杂志上就难了，先不说改版之大费周章，单是给予奖赏就很难调配，奖励一本免费的杂志？还是奖励一些小礼物？倒是为了杜绝错字泛滥很容易，只要大家一起监督，发现一个错字就从相关责编当月工资里扣掉十块钱，数月后肯定一个错字都没有了！



四川资中 刘存鑫 最近还有视频《星际II》，按0你一定看了吧，太强悍了，神族的巨魔太可怕了，攻击的时候相当漂亮，虫族的地刺"美"型也不是盖的，那叫一个BT！一定会很复杂吧，电脑配置估计得上天了吧？

看来获得了新称呼"按0"呢，居然提到了PC游戏，PC游戏（包括网络游戏）玩家和家用机（包括掌机）游戏玩家是几乎没有交集的人群，玩PC游戏的一般从来不玩家用机游戏，反之亦然。真不好意思让你失望了，我虽然自诩是暴雪饭，但是却属于伪饭群体，《星际争霸》和《魔兽争霸》都是玩不来的，只是很喜欢《暗黑破坏神II》和《魔兽世界》而已（WOW同好表问我几区哪服了，我是不会说的>_<）。《星际II》的视频难道不是很早就公布了么，难道不是你火星了吗？暴雪的游戏不会要求电脑配置很高的，这一点大可放心，掌机杂志不能多聊PC游戏，不然就是严重跑题，我已经跑题跑出太阳系了吧……

天津市 曹世强 二十五日，今年最后一期的《掌机迷》也终于收归囊中了，看了下，一共二十三本，同时也宣告今年的收藏任务完满的结束了。其实我并不算是这本书的"老"读者，因为我只是从今年的一月十号开始加入的，不知不觉也就看了一年了。

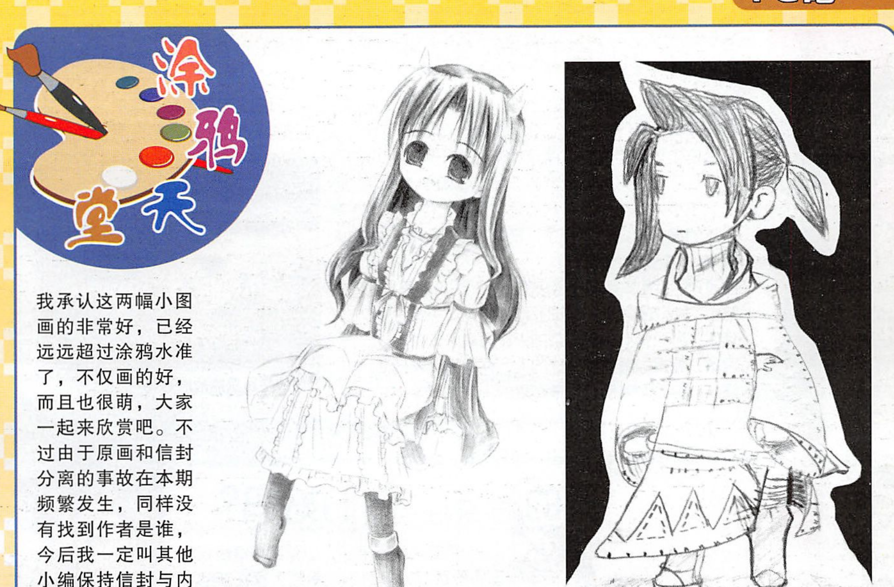
便宜自有便宜的好处呀，又吸引了一位读者加入，看了一年已经算是老读者了，杂志粉丝们都以"老"为荣，小编们倒是感叹自己已经老了，多希望自己年轻呀，那样就能有更多的时间玩游戏了。

安徽蚌埠 真夏・P 前些日子，我初中很好的一个朋友，竟被查出有血癌，我到现在都不敢相信，一直开开心心和我一起的朋友，会得这种病，我很害怕，不是怕传染，而是怕她会离开。我还记得以前大家约定过会一直在一起，三个月前，我们还说要一起过三十岁生日，我想到这些都很伤心，每次都会哭，才了解什么是心痛。我该怎么办，我感觉眼前很迷茫，上课都不能专心了。每个月新出《掌机迷》我们会一起看，每次都是她买，我是上期才开始买，这次，以后，我都会带给她看！编大们，希望你们能给她祝福，我希望她能看到你们100期、200期、500期的杂志！

因为你和朋友都喜欢《空之轨迹》，我送上一张图片吧，祝她早日痊愈，祝你们的友谊天长地久。先从低落的情绪里走出来吧，现在的医疗水平很发达，血癌的治愈率是很高的，不要一直想着事情最坏的结果。患者本身的心理状态对治疗很重要，所以用乐观向上的态度去支持她吧，尽你的所能，考虑一下在老师的帮助下发起校内捐款，帮助她对抗病魔，不是同情，而是鼓励！另外记得告诉她注意饮食，多吃高蛋白的肉类和豆制品，多吃富含维生素的蔬菜水果，多吃含铁量高的动物肝脏等食物，这些都有助于恢复健康，你们一定要努力哦！



邢东亚	人生是戏，自己是角，游戏是龙套。
读者资料	男，16岁，河北邢台市二中北校区高一27班，054001，QQ564721785



我承认这两幅小图画的非常好，已经远远超过涂鸦水准了，不仅画的好，而且也很萌，大家一起来欣赏吧。不过由于原画和信封分离的事故在本期频繁发生，同样没有找到作者是谁，今后我一定叫其他小编保持信封与内容完整。

掌机迷2007年第24期抽奖



参加办法 1、将《电子天下・掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.94的抽奖活动截止时间为2008年1月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下・掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

92期中奖名单

PSP

广东汕头	黄远东

口袋妖怪T恤

上海市	范祥
内蒙古	宁建军
辽宁沈阳	李驰
江苏连云港	郁阳
辽宁锦州	杨小雨
江苏镇江	薛林伟
四川成都	黄宇恒
江苏徐州	王宇寰
四川成都	陈一华
上海市	徐雨冬

精美小礼物

云南昆明	曹熠
浙江宁波	张豪
上海市	王威
黑龙江哈尔滨	杨天青
福建福州	连永晖
上海市	陆乐
江苏江都	唐东升
吉林白山	程一凡
湖南湘潭	唐湘如
上海市	王恺
安徽合肥	杨昕宁
贵州贵阳	王士吉
福建漳州	刘建斌
黑龙江哈尔滨	王凯
浙江绍兴	康宁

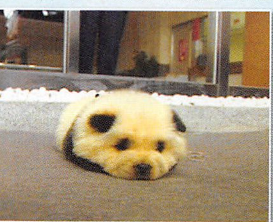
王宇	《恶魔城X历代记》让我重新回到了月下的快乐和与我最好朋友一起玩月下时的回忆。
读者资料	男，20岁，河北邯郸市第一中学黄梁黄校区高三11班，056001，QQ382139080



翔武和他快乐的伙伴

转眼间，我来到这里工作已经三周年了，各位拿到书的时候应该是正好三周年。“时间过的真快”这句老土的台词又要拿出来用了。今年也是自己的本命年，来到编辑部之后，在办公室中年龄垫底垫了两年，现在终于有比我小的同事出现了。我这人比较低调，但从回函卡上看到，还是又不少人在支持我，真的是非常感谢你们。现在掌机迷的编辑也逐渐变多了，接下来我就对他们每个人来个一句话评价吧。

猴子：名字和体型最不搭边的人，知识真的是很渊博。
暗凌：掌机迷编辑中工作时间最长的人，热衷于WOW。
菜团：办公桌上东西最杂的人，但喜好十分广泛。
宫本：编辑中最喜欢看球的人，性格也比较低调。
露琪：编辑中对动画片最有爱的人，《FF7》的FANS。



↑这就是趴趴熊的原形吗……

新的一年，你们好吗?

→祝大家新年快乐!



新的一年到来了，小菜我在这里祝全国各位玩友新年快乐，希望大家在新的一年里工作顺利，事业有成，上学的同学们学习好，生活好，玩的好。

今天和猴子共同进行了一款游戏，这款游戏是什么呢?就是我们童年值得回忆，由KONAMI推出的《赤色要塞》。当然我们两个人并不是一起进行游戏，而是我打一局他打一局，玩的不亦乐乎。在游戏的进行中引来许多同事驻足观看，对这这款游戏议论纷纷，周围煞是热闹。不知不觉间已将游戏通关，感动十足乐趣仍然满点!什么是经典?也许它代表着无法超越。

新的一年你们准备干些什么呢?怎么样迎接属于我们的新年?把你的感想以及方法写信发给我们吧?我们等候着!

1月1日中午11点XX火锅城见

暗凌

2008年第一次与大家见面，各位的圣诞和元旦都是怎么过的呢?圣诞夜我宅在家里看了一整晚动画，元旦假期里先是狠狠地睡了一天，然后和大学同宿舍的姐妹一起小聚了一下，虽然毕业时大家各奔东西，但在两年半之后，通过工作调动和考研究生又相聚在一起，真是让人感动啊。小聚的地方在火锅城，大学期间我们就没少吃火锅，吃简单一点就在宿舍里自己弄；一锅开水加上一包火锅底料，麻酱加韭菜花自制小料，超市买的冷冻羊肉片外加土豆生菜之类的蔬菜，宿舍没大桌，就铺上报纸席地而坐。想吃丰富一点就去学校南门外的火锅店，价格便宜量又足，只是某次因为集体感冒要了姜丝可乐当饮料，服务员便将可乐混生姜烧得滚开，那味道太难忘了……席间的话题从依次汇报每个人的“个人问题”开始，当年标榜终身不嫁的几个人终于开始考虑找男友了，考虑到我们编辑部光棍多的是，如果联谊一下也许真的能促成好事，可惜被她们集体否决了，然后话题数次飞快转移，看来大家成天网上泡，想不八卦都难咧……



~小编们的轻松驿站~

陈凌志	现在有了NDS感觉爽多了，不过零用钱也用得差不多了。
读者资料	男，13岁，温州市苍南镇灵溪县城中北路西40号，325800



前轱辘不转后轱辘转斯米达



猴子

冯导的最新力作《集结号》于12月20日开始上映，虽然这部电影不是群星云集，但是作为国内近期最有感觉的大片，已经很棒了。猴子除了买票去影院观看之外，又订购了双碟D9的正版DVD，附送拍摄花絮和记录片《牺牲》。在电影院里的两个小时中，猴子的思绪始终与主人公谷子地联系在一起。这不是一个单纯的战争电影，它背后体现的人道与普世价值是当下许多只知道资金运转的片子不能比拟的。“每一个牺牲都是永垂不朽的”成为观众们认同的一点，在同一个战壕里生死与共的兄弟情谊更加显得珍贵。大家一定要去影院或者买正版支持这部片子啊，就为了那句感人至深的话：“下辈子还做兄弟”！

露琪

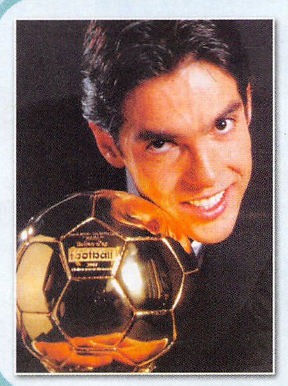
今年的第二场电影

圣诞节去看了《投名状》。电影院里聚集的人比想像中多得多，简直可以和春运火车站有一拼，原来这个节日选择去看电影未必是浪漫的事情，起码在排队挤进放映厅之前。当时目睹售票处的长队其实都打算撤退了，却被一黄牛锁定目标，以每张100的要价兜售原价30的会员票；我要说，提价幅度已经明显超越春运了呀，这就是内部工作人员的福利么。–,_–

影片的素质怎么说呢——磅礴的战争场面、血腥的野蛮撕杀、震撼的背景音乐，除去最后一点，前面两个等DVD下载版再看也不会逊色到哪去。说到底，家庭用音响的效果比起放映厅专业级别的重低音环绕声还是差得太远，去电影院的最大收获就是双耳得到了彻底的享受。



↑看电影那天收到了最高的圣诞礼物——HUGO BOSS单肩斜挎包。



去看集结号吧

昨日去影院看了《集结号》，不去讨论这是不是一部“男人的电影”，但在下个人觉得这是一部值得一看的片子。有机会的话还是去电影院看，带来的感觉决不是电视电脑所能比拟的。唯一遗憾的是与敌人拼刺刀这段戏被剪了，希望发售DVD版时能够让我们感受到刺刀见红。

新疆乌鲁木齐市的焦思源同学认为欧冠淘汰赛阿森纳会百分百出线。在现在的欧洲足坛，米兰与阿森纳是两个极端，一个老道经验十足，一个年轻富有冲劲。到底是经验战胜体力，还是活力击败沉稳，世间自有公道。其实我到还希望米兰再与利物浦相遇，一定比米兰VS阿森纳好看。

北京的天气又回暖了，看来今年的雪又没希望了，世界变了，一票伙伴在雪地里打滚胡闹的日子一去不复返了。



宫本蒂尼

Editors' Diary

窦永宽	据说1月1日是“小光棍节”，不知有多少小编在那天要过节日。暗凌过吗？哦，我什么都没说……
读者资料	男，19岁，山东省平度第一中学2005级9班，266700





说起来，当我刚开始接触G社的《炼金术士》系列时就隐隐约约地觉得这游戏的本质或许是通吃的；当我若干年之后回顾时，不免惊讶地发现，这几作的内容说起来或许更偏向于女性向（或者用一个更时髦点的词就是……腐女向的）。且不说在私立作坊里养正太，与众多女性（当然也有男性，不过为了主题，请选择性失明）角色的亲密交友，就是单从城里看就颇有腐材：国立圣骑士团众中，道格拉斯仰慕团长，又有无名路人骑士仰慕道格拉斯和团长，并且整天露出暧昧的神色来。难怪此后混迹2ch看本作相关帖子时就发现一段充满嘲弄的按语："看起来艾莉剧情内的那起协助私奔事件很有重要的意义，勇敢的冒险者带着纯洁的少女离开了那个腐气冲天的都市，这对大家都有好处。" 看到这里，我就深感这段话说得极为在理，因为我后来也是这么想的。

不过话又说回来，这些如此深刻如此内涵的细节我在大二那个时候是全然想不出的，这倒不是标榜自己在那时是何等的天真和单纯（请诸位读者不要故意拿出塑料袋做出准备呕吐的样子），而是当你把感情集中在某处时那就很难顾及到其他的细节所在。因此，当你在流程中发觉自己和那个小妖精若即若离地整天粘在一起，而且确实也有些感觉到无法离开时，换了谁都会爱心母性廉价大赠送，然后发觉自己似乎在什么地方发生了变化。当然，说是有变化，但这个情况也并不是特别明显，对于中文环境下的玩家来说这点影响的实际效果更可以说是会少到无，因为这就是些语言习惯上的变化，而非生理或心理。有谁会把"たる"和"チーズケーキだ"当成口头禅呢？虽然我前年和去年过生日确实是买了那玩意吃的，而且确实也在开动之前说了那句台词。

貌似扯得远了些，总之，在你深感在自己的生活似乎被什么打乱了节奏，但过日子少了这么一个跟班确实不行的时候。跟班的老板找上门来了，他觉得你做得很好，于是当场提出续签一年合同。对于这个变故你深感吃惊，然后那老板慢慢告诉你；这个孩子是我们家小开（沪语，意即小老板），就因为当初和你合作很多，估计已经觉得就算是自己人了，所以才把他放到你这里来锻炼。听到这个解释，你突然间像是明白了点什么。对啊，怪不得这孩子看着有些木讷，但却不笨，而且还有些机灵。原来竟是有这样的来头的。正在这当儿，却见得那孩子推门进来。于是你和那老板只好暂时先一本正经起来，然后拿出官样嘴脸来告诉他：我们续签了一年的合同，你还得在这里多学点东西云云。此时就见到那孩子小心翼翼收起合同接着开开心心地继续忙活他的事情。留下一脸惊愕的你和那老板在会客室面面相觑接着舒出一口长气。

在这时，你就突然感觉到时间过得飞快了，是啊，和这个跟班在一起共事了好几年，你已经感觉到自己的业务和生活里确实不能没有他，但明年合同就要到期了，你竭力克制住自己的感情不去想这些事情。好在这一年里发生了很多事情，让人感觉到过得格外漫长：在你和你那跟班的撮合下，市期货交易所老板的独养女儿跟人私奔了；那好奇的跟班居然打听到了市中心喷水池的女神雕像的模特竟然是你，这令你颇有些得意和无所适从；更令人感到不可思议的是，跟班居然和市中

索维	2008年，我们继续买吧。
读者资料	男，21岁，辽宁沈阳市和平区文化路三号巷11号东北大学223信箱，110004，QQ775042283

心了望塔的脾气乖戾的管理员老头有了交情，只是一点小恩小惠，那老头就感激涕零地放你们去塔顶游人止步的区域晃悠。这一点令你惊异之余也对他的人格魅力大为惊骇。

站在城市的最高处俯瞰全城，这对没有恐高症的你来说是件惬意的事。交易所、市中心、市政府都如肥皂盒般呈现在眼前。这令你不由得产生出一丝似是而非的优越感来。你在这里也见到了自己那点微不足道的家业，相比之下，那点优越感却又荡然无存了。这时就见跟班看着城外的高楼，兴奋的指着那里告诉你；你看你看，我在这里能看到我家的公司耶。这个时候，一种淡淡的悲哀貌似就从心底产生了；你奔忙这许多年，莫非到头来却只是为人作嫁吗？当然，和那个除了一门心思就知道学习的单纯孩子在一起，你又不好把心情写在脸上，却只能陪着笑。”

正如时间总是在不知不觉间流逝的干干净净一样，合同也不经意的在某一天期满了。按照合同的规定，跟班满脸依依不舍的表情和你道别，你也强作欢颜，约定有机会再在这里一起工作。但你清楚地知道，这次告别之后大家的未来都将是如何的，下次见面也许是在交易所或者是在谈判桌前，日后像这几年一般的时光许是永不再有了。在费力地挤出最后一个告别的微笑后，回到办公室时，你再也无法控制自己的心情了，你从工作间的窗户向外望去，阳光明亮的刺眼，让人很想流泪。这时你觉得和他的告别好像是很久以前的事情了。走进工作间，你倚在他的那把椅子上，头脑空空如也，没有了时间的感觉，适才眼眶中因强光而不适的泪水便顺理成章地扑簌簌地滴在椅子皮面上，连脸颊都觉得凉了。就在这当儿，你的朋友大病初愈来拜访，却看到你这副样子，于是随口问了一句“你遇到了不幸的事吗？”

“不，刚刚和人告别。”你非常坦率地说，“顺便，最近眼睛有点不舒服，总有点见光流泪。”

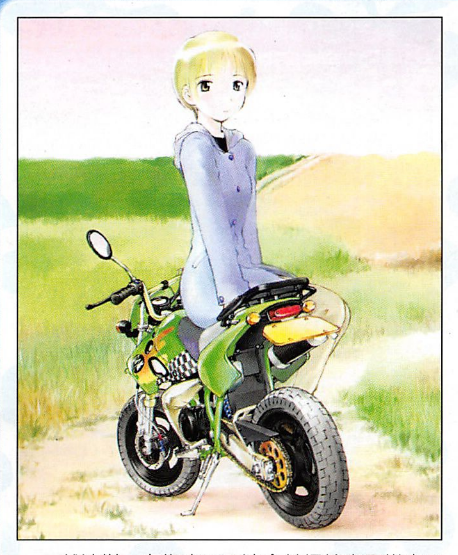
当我在恐慌与无所事事中完成了如前文所述的那个结局之后，老实说，在看到结局的那一刻，我除了没有如游戏中人一般的痛哭流涕外，该有的感觉倒也一点都没有少。说起来，这个故事所提到的时间要项就算是毕业后五年内所发生的种种事情，而我在那时自然离毕业还早，对于就业的认识也仅仅限于按小时计价的家庭教师，这种合同啊，共事啊，散伙啊什么的距离我的生活显然是差了何止十万八千里的名堂。对于一个普通的英语专业的死大学生而言，最大的生活貌似就是单纯集中在怎样搞好成绩上。能在学习期间就对就业之后的心态有所了解，这对我来说自然是十分值得珍惜的记忆。说来也巧，在我找到工作之后，不成想居然也有了部分的类似经历，当然，这是后话的后话，在此，请容我就此打住。

在GB上有了这“五年”的难忘经历之后，我不由得对这个系列的游戏感兴趣起来，在学校的危机彻底解除之后，我翻检材料，发现在WSC上也有这一系列的作品，看世界观和时间段似乎就是接在这一部之后的，于是某天去游戏店闲逛时就顺手买了一盘来，此时WSC虽然完全过气，但卡带价钱却还没降下来，如此破费顿时就令人深感心疼肉疼。好在买来的卡带附送说明书，而正版卡带的说明书自然是可以做设定集来看的。想想自己买的并不是一张裸卡，而是一个含设定集的东西，我的自尊心得到了一点安慰。

当我打开WSC的时候，就发现这次的时间果然又是很靠后头了。在帮熟人的公司培养了后备力量之后，主人公不知道是否想转换心情，总之她终于打算决定去脱产进修，然后自家的工作室也果然就暂时歇业。接着，在学校前辈的帮助下，主人公出国留学了几年。在学成归来之后又鬼使神差的回到了这个城市，没想到正碰上有面对严打竟敢顶风作案的入室盗窃团伙把自己丢在家里的一堆仪器和书搬了个干干净净。

对于这点突然的变故你自然是感觉极为不爽并觉得无所适从。在报了案之后得到的回复也只是“我们知道这事了，很快就能破案”。对于如此窘境，你深感头疼不已。碰巧在外留学的前辈也回国了，无依无靠之下你毫不犹豫地就投奔她了。尽管前辈的生活状况也不宽裕。但对于你的请求她却一口答应。事后你才知道，其实前辈只是想找一个合租的勤快人帮忙打点家务，没想到却碰上了你，这下她却连房租都不用考虑，只要搬着行李去你那里就好。





就这样，在你离开了这个曾经给自己带来了种种回味的城市不过两年，你的创业生活又要从头开始。还好这次不是带跟班打点买卖，而是和自己在上学时就认识的前辈搭伙做生意。大家又都是熟门熟路，于是上手起来就相当的容易；无论是跑交易所，跑采购还是自己去收货大家都算是一把好手了。这几年里和母校的老师也还有来往，于是蒙老师照顾，自己居然可以在那个只准在校生入内的图书馆里查些自己需要的东西；运气好的时候还能从老师那里接点生意。至于像交易所老板那样的老熟人，自然对自己也是照顾有加，甚至还能从他那里掏出些紧俏商品的行情，想想自己居然背着他帮他女儿私奔，有时心里不禁会冒出一丝不安。

买卖在大家都照顾的情况下慢慢走向了正轨，生意也就日渐红火起来。这时你就觉得光靠自己就根本忙不过来，也许得雇几个跟班？你就想到了几年前跟你学了不少手艺，现在估计已经飞黄腾达的那个“跟班”来，他的那家公司可是专营这项业务的。于是在他出面下，大家一阵“合作愉快”的寒暄之后，几个看起来还算可靠的工人被指派过来打下手。看着这些伙计，你就不禁感觉到那五年的辛苦果然是没有白费。难得还有这么一条后路。

当生意一切顺调，生活日渐宽裕，口袋也逐渐变得充盈了之后，你突然觉得自己已经回来这么久，却没有和那些狐朋狗友联系，这实在是太失礼了。同前辈一合计，她也觉得这样自顾自过日子有点不对，于是大家偶尔在闲下来的时候，你有时会和前辈请那些在读书时候认识的朋友们来喝杯茶。毕竟这已经是毕业之后很久了；在此时大家才想起来，虽然今天是一起坐在这里高兴的吃茶谈天，但实际上有些朋友真的就像是毕业后就彻底没有了消息那样。比如前辈的那个身体总是不好的女友，当她告诉我们自己已经结婚很久了时，前辈总是大大咧咧挂着习以为常神色的脸上也流露出了一丝惊讶的神情来。再后来，当她抱着自己的宝宝来登门时，前辈就是一边满脸和善地逗孩子玩，一边惊得合不拢嘴。想想看，这已经算是毕业之后过了八年了啊，在这许多年里很多本来熟悉的人事都有些不小的变化了。

当你平日里忙自己的买卖的时候估计也能注意前辈总在啃一些看起来很难懂的东西。你向她问起时，她就满不在乎的告诉你：这就是那个外国大学找她合作的一个什么什么项目，你要是有兴趣的话我们就一起做这研究好了。对此，你专门查了一下才发现这个项目是属于领域前沿范畴的玩艺，至于相关的研究材料，学校的图书馆里也就这么几本——还都是存目，新书只有外文材料。你觉得这个研究成果也许很有价值，于是踌躇满志地打算和前辈一起搞定。碰巧这天运气好，那个竟敢在严打期间顶风作案的盗窃团伙被一网打尽，政府门口也贴了布告叫失主去认领失物。你从认领的赃物中找到了自己丢失的东西。于是，你认定这是个好兆头，也就在工余参与进前辈的研究中来。

对大学生来说，生活的关键字之一也许就算是“及时行乐”。也就是说他们很擅长把握当前的生活，而在我玩这游戏的时候，我却从未仔细想过自己所面对的也许就是自己在毕业若干年之后所将要面对的生活，最大的不同之处仅仅在于职业和时代；至于城市生活这点，那是放之四海而皆准的。这个世界里的中古风味的街市其实仅仅只是一层皮，把这个生活的雇佣关系和人际关系拿出来放在任意一个背景下的城市中其实都是行得通的。只可惜对于这点我一向后知后觉，等到彻底回味到这点时，已经是几年之后了。

在这里我们不妨也就继续看下去；你也就在平淡但有趣的生活中和熟悉的前辈在熟悉的这座城市里开着一家小公司度日，平时生意有很多熟人帮忙，虽然赚头不大，但总还有些毛利。闲下来的时候也有时间过一下小资产阶级的沙龙生活，但这也无非就是和自己那些早就为人父人母的老同学们聊一些似有似无的东西。前辈留洋归来，很有学问，而你以前辈为目标，貌似也没有停下脚步。

这时，你发觉前辈的项目研究有些进行的不顺利了，那个外国大学倒也没怎么催促。前辈总是大大咧咧地装作不着急，但你很清楚，前辈心里面简直就是有如将活猫丢在热砖头上那样。眼

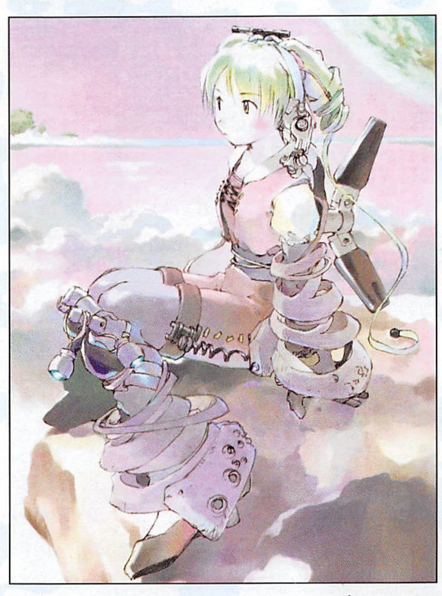
看着人家给的期限就快要到了，但这边却总还是没什么实质性的起色。虽然大家也都明白，这个项目交给专门的专家组都是很勉强的，一两个人去做没起色纯属正常。但你更明白，前辈很要强，在学问上的事情只要是她认准了那就不会松口，这件事情天知道会怎么收场呢？你也很想帮前辈点忙，但看看外文资料就会发现自己要啃的东西还有很多，于是在不安中，你抱着外文资料努力读了起来，接着过了不知几小时才发现自己已经抱着书在写字台上打了个盹。也许自己已经不习惯读书了，你揉着因大脑缺血而视物模糊的双眼如此自嘲。

城市中的一切都在缓慢运行着：比如城北的古树枯木逢春了；比如这一年市里又举办市民歌唱大赛了；又比如过去被劝诫的女飞贼开始做保全公司的工作了。就在这些不起眼的种种事件之中，旧的一年过去了，新的一年也如不速之客般悄然而至。而在这一年结束前，你突然发现前辈在某天流露出绝望的神情后再也不提项目的事情了。后来才知道，原来前辈发觉自己对付这个项目实在困难，于是在万般无奈下告诉对方自己终于激流勇退。后来的事情正如大家所能了解到的那样，那个大学把项目又转交给了一个什么什么基金会的学者们去办，然而至今却还是没有太多建树。而这时前辈却也乐得清闲，享受着这来之不易的松懈感。这就多少有些应了“高高方淡淡，淡淡始高高”这个说法那样。

当我在自己的WSC上见到这个算不上结局的结局的时候，心中顿时如打碎了五味瓶一般；你们都知道，炼金术士系列是以开放型结局和开朗的风格为人所知的。但如果你只是抱着娱乐身心的目的随意进行游戏的话，估计也就只能是面对这种业务略有小成但重要委托却没法顺利完成的结局了。事后我出于无聊专门查对了一下攻略本的相关资料才发现要完成这个所谓完美结局实在是有些强人所难：首先你需要和城内的学界不审人士保持密切往来，随后才有机会从他们嘴里挖出关于秘密材料等等的一些相关信息；从他们嘴里挖出的结果是令人惊骇的，为了这点研究，炼金术士们就被迫去做一回盗墓人，并要和千年古墓的强横机关守墓人大打出手；当你灰头土脸的从古墓中取来需要的古卷配方后，还要注意自己是否有完成项目的其他素材。更重要的是，当你们千辛万苦地终于完成了这个看似不可能的任务后，委托方会专门急急忙忙地赶来告诉你们这玩意是何等的危险，简直是有如〇子弹一样的东西。于是，你和你筋疲力尽的前辈被迫为了天下苍生而销毁了这项目的第一件原型产品。看到这里时，你是不是觉得一味削尖脑袋追求成果是不是有些发傻呢？但是发傻归发傻，对于年轻人来说，争强好胜或者好勇斗狠才是本性，如果一个二十多岁正在事业上升期的年轻人没有这种种心态，那么他的心理健康也确实很可虑。所以在看完攻略之后我又做了几次无谓的尝试。结果是可想而知了，当亲眼目睹这结局之后，我年轻而空虚的心灵终于因此得到了少许空洞的满足感和更多的失落感。

在入手了GBA之后，我也没忘记在这台主机上的炼金术士系列作品。在GBA上的炼金术士的故事仔细看来想必是WSC版之后又过了一两年的样子。在这时，前面提到的那家小公司终于在城里站稳了脚跟，虽然收益不过如此，但人脉却收获不少。就当某日，主人公和前辈在工作间又得浮生半日闲的时候，一单大买卖自己上了门；这是母校导师揽过来的做一个枪手的活，写完的稿子是可以收录进学校的纪念文集的，更何况这次的稿子还是可以具名。想想这纪念文集在学校图书馆里的地位，然后上面又署了自己的大名，你就觉得这简直是万古流芳的勾当，于是拉了前辈一起签了约稿合同。导师在临走前嘱咐你要在年底前交稿子，对此，你满口答应。

说来也算巧合，当我开始玩这部游戏的时候，自己也开始做类似的活计。于是看到这个段子时不免感觉和自己的生活有了甚大的交集。那时我还在看岛本和彦的《漫画狂战记》，深知做一个良好的投稿者要如何如何，其中最大的一条乃是：不要拖稿。但看着游戏里面几位的情况，只怕她们难以及时交货吧。



文/LinkTon

蒙恒	在等待《口袋》的岁月里，让我懂得了汉化小组的努力汉化是值得我们等待的。
读者资料	男，18岁，广西来宾市兴宾区柳东路261号，546100

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



1、我玩《CCFF7》的时候，玩到后面要找7颗女神宝石的地方了，可是就差一颗怎么也找不到了，请问在哪里？
2、为什么PSP新版和旧版之间有些存档不通用啊？

（黑龙江省大庆市 董少博）

1、全部的7颗宝石中有4块在审判之渊，其余3块在忘却之湖，具体位置见下图。

1= ライトマテリア
2= ヘブンマテリア
3= スタ`マテリア
4= グランドマテリア
審判の淵



2、应该不会出现这种问题的，PS模拟器的存档在3.40版本的时候倒是变更了一次格式。

问 玩了《JUMP究极明星大乱斗》后才知道没有最强只有最无赖，谁能告诉我是否有比坂田银时更无赖的？本人在联机时候已经死在洞爷湖下N次了。

（福建省福州市 陈少鸿）

其实还有很多人物和援护搭配之后可以让人觉得无赖，但基本都是有解法的。银时扔刀的性能确实比较强，不过如果不是在角落里，可以用防御中按×键弹开。我个人比较喜欢用桃健太郎，这个人的人物性能和必杀都很强，和一些援护组合起来也非常厉害。

问 1、《晓月圆舞曲》中如何出城？
2、《洛克人ZERO4》中有隐藏怪吗？
3、PSP上网能有什么用？

（辽宁省新宾 丁宇）

1、《晓月圆舞曲》的出城方法有以下几种

突进法：在某些一人高的位置发动突进魂会被挤出墙壁。

吹飞法：也需要在特殊地形，必须是变蝙蝠紧靠一个直角位置，而横线必须是厚度偏薄的平台。装备丧尸士兵，受到怪物的攻击，受吹飞会挤进平台，接着用跳跃回复，几乎同时变蝙蝠，会被挤出城堡。

甩尾法：引导石化牛撞向墙壁，之后踩在牛背上，在牛转过身的同时向前，会被甩进墙壁。

2、应该说是图鉴中的空缺吧，在狼关的精灵（プアエルフ）和“僵尸”，（パンテオン・コプス）第一个要晴天用灯把精灵赶到阳光下；僵尸要等精灵附身。一般来说这两个比较难收集到。

3、PSP上网可以进行浏览网页，部分游戏中还有需要下载的（如怪物猎人下载任务），再有就是用网卡连接到第三方平台上后，可以进行网络联机。

辛明亮	555……DS被收了，我以后再也不借同学了，悔过啊。
读者资料	男，15岁，陕西省西安市雁塔区电子科技大学社区



1、GBA《光明之魂2》中，怎样调出ADVANCE中的太古原生林？
2、怎样使用游戏中的错误代码让道具增强？
3、GBA《牧场物语》中为什么在和泉中女神对话后进入联机状态，却不能跟朋友联机？

（陕西省汉中 贾金海）

1、火山通过之后，去得到红鞋的女孩房间里的隐藏道路，走到里面和副团长（那个训练人）讲话，就出现该分支。在通过太古原生林之后再次进入，场景就会变成雪地，最后可以得到雪人。

2、下面就是让武器增强的步骤方法：

要原材料：

⑴.任意武器、装备一件，无属性、前缀及附加数值；⑵.任意矿石3块，种类不限；⑶.Money 65536 左右。

步骤：

⑴.进入铁匠铺；⑵.将武器装备置于道具栏左上角；⑶.将3块矿石放置在铁砧上；⑷.将 Money 65536 替换最左侧的矿石；⑸.将钱袋放回手中；⑹.然后按B。

完成后会发现：

⑴.武器装备前缀前会出现字母P；
⑵.武器装备附加值变为+如，即255；
⑶.武器装备图标右下角属性显示为0；

3、这个联机是跟GC主机进行联机，不是和GBA联机，联机后会出现一些新的要素，如果没GC主机就只能放弃了。（疾风铃音）





《马里奥网球A》中的隐藏蘑菇如何得到，都在哪里？

1.在初级比赛场地右下方的球筐里可找到一个（靠近时球筐会动）。

2.完成高级比赛场地的比赛后，调查场地左下方的自动售货机可找到一个。

3.在教学场地右边的湖前有块碑，和碑前的人对话后，再去和教练学习，之后再回到碑前发现那个人不见了，此时调查碑，出现迷你游戏，要求在10秒内挥拍100次，成功后出现女神，给你一个蘑菇。

4.第二次参加岛屿公开赛时，调查小岛最右边的草丛中的雕像可找到一个。

5.通关一次后，调查房间门口的水管可找到一个。





1、《光明之魂2》中魔法师的魔法盾有什么用，值得学下去吗？
2、在打迷宫的时候，魔法师应该选用那些魔法进行投入加点？

魔法盾是魔法师唯一的非攻击魔法，也是必备技能之一。魔法盾不仅能在一定时间内给魔法师提升防御力，而且同样带有盾的格挡属性，即使是蓄力中，如果格挡成功也不会中断蓄力而影响魔法的实用。另外，满级提升的70DEF，以及不需要消耗多少SP，非常值得学下去。

一般来说选用冰锥和龙卷风比较合适。冰锥，带有直线追踪效果，一定几率可以冻住对方，可以攻击多个对象（折射型），蓄力速度快，随等级还提升攻击对象的数量。龙卷风魔法师的常用攻击技能，龙卷风所带的追踪效果和冰锥不一样，冰锥是折线运动，而龙卷风是曲线运动。而且龙卷风是唯一一个无属性魔法，给予对手的伤害是取决于物理防御力，和抗性无关。随等级的提升，风的体积以及持续时间也会提升，可以给对手造成多连击的伤害。此外，还可以学几级雷魔法，用于隔山打牛。



最近在玩《动物之森》，听朋友说有树可以长钱，这种树怎么种？

首先要有得到金铁锹（获得方法是普通铁锹埋一天），然后在地上挖坑，把钱埋进去。4天后，树就长成了，但是长成摇钱树的几率非常低，摇钱树的特点是在树上结3×3万的钱袋，只能收获一次。没长成摇钱树的树木和普通的一样。

埋在土中的钱数目要在100以上。另外，长成摇钱树的几率会因为种下去钱的数目发生变化。

张植林	天天在学习，好怀念掌机啊，我《赛尔达》还没有玩完啊。
读者资料	男，18岁，辽宁省调兵山市第一高中

i爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



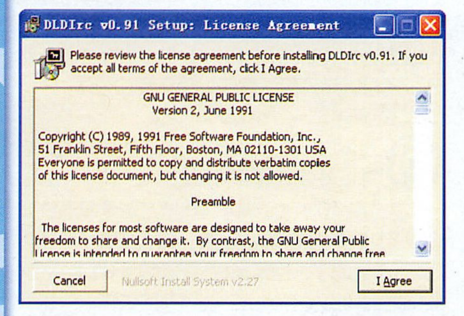
用NDS使用自制软件

很多玩家在使用NDS的自制软件时，都会遇到一个问题，就是把软件放进去后无法运行。这是因为软件运行程序上没打上DLDI补丁，所以会出现上面的情况。现在的一些烧录卡中带有运行时自动给软件打DLDI补丁程序的功能，这样就好办一些了。不过，如果没有这个功能也不要紧，其实打补丁并不难，只要使用DLDIrc这个软件就可以了，不过在介绍步骤之前先了解一下什么是DLDI吧。

什么是DLDI

DLDI是“动态连接设备接口”的缩写。DLDI实际上就是一个公用的烧录卡驱动程序集合，现在基本所有的主流烧录卡都有DLDI驱动。烧录卡支持DLDI的意义主要就是为了自制软件。基本上所有软件都是符合DLDI的规范，因为目前卡的种类太多了，软件开发者如果针对每一个烧录卡去研究驱动方式，会花费大量的时间，而且也不是很必要。

现在只要烧录卡有DLDI驱动，就可以让支持DLDI的自制软件在卡上运行。软件开发者也不用再为支持新的烧录卡而多次改写程序了。



DLDIrc使用方法

DLDIrc是一个将目前所有烧录卡DLDI补丁整合在一起的软件，该软件安装和使用都非常简单，也是目前最流行的DLDI补丁软件，目前最新版本仍然是0.91。

1、安装软件

安装时首先先选择语言，选英语好了。然后出现软件说明和须知，点下面的I Agree确认同意，然后进入到自定义安装的界面。

2、自定义安装

在自定义安装的界面中有一些安装选项，意思如下：

◆CHISHM的DLDI工具和驱动
◆在开始菜单创建快捷方式
◆为.nds文件添加图标
◆多种补丁选项
◆打开/关闭DLDI选项
◆.GBA
　◇关联.GBA文件
　◇将.nds重命名为.gba文件
◆关联.bin文件

Chishm's DLDItool and drivers (requ
Start Menu Shortcuts
DS Icon for .nds files
Multipatch option
DLDI Enable/Disable option
.gba
　Associate with .gba files
　Rename .gba files in .nds after p
Associate with .bin files
Add DLDIrc to the path

◆添加DLDIrc到路径

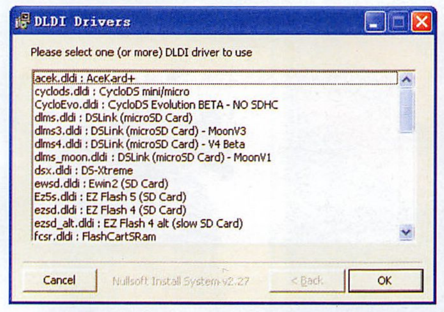
一般选择安装主程序就够了，因为可以通过右键直接操作，创建快捷方式其实是无所谓的。如果为了ROM文件的美观，还可以选择为.NDS文件添加图标这个选项。

选择好后进行下一步。

黄孝睿	看见未来的时空，发现将来的我还是没有PSP！郁闷！
读者资料	男，18岁，广东省惠州市第四中学

3、选择烧录卡

这里只选你用的烧录卡就行，可以进行复数多选，如果你选的太多，将导致你右键打开菜单的时候会非常壮观。我怀着好奇心试过一次，还是不要这样尝试了……



4、开始打补丁

选择好烧录卡后就算安装完毕了，然后就是要给程序文件打补丁。打补丁的时候在自制软件的.NDS文件上点右键，会出现打补丁的选项，选择后会进入命令提示符的窗口。

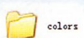
看到上面的NEW DRIVER变成了自己烧录卡的驱动，下面显示补丁成功，请按任意键继续，就算是大功告成了。

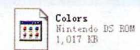
注：如果给同一个程序文件打不同的补丁，以最后一次打的为准。

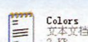
5、运行程序

打完补丁之后，会多出一个以烧录卡名和程序名命名的文件，这个就是刚才打过补丁的。将自制程序所需的文件和这个文件放入DS中就可以运行了。这个文件的文件名可以随意更改，不会有任何影响。

补丁打好了，下面找个软件来试一下吧，就用COLORS来进行测试，顺便也给大家介绍一下COLORS1.06h这款软件。









NDS涂鸦软件COLORS!

COLORS！是一款NDS上的涂鸦软件，这款软件的使用方法和网上的那些涂鸦板类似，在功能方面已经是NDS涂鸦软件中最强大的了。这款软件的操作也比较简单，作者考虑到部分人是左利手，还设置了左利手操作方式，非常不错，目前最新版本是1.06h。

1、按键操作介绍

↑键/X键：放大，对当前图像进行放大。

↓键/B键：缩小，对当前图像进行缩小。

←键/A键：拖拽工具，按住后会出现手的图标，用触笔在屏幕上移动可以向各方向拖拽。

→键/Y键：吸管工具，按住后出现吸管图标，用触笔在屏幕上移动可以吸取各部分的颜色。

L键/R键：颜色选取器，进行颜色选取，还可以调整线条粗细等。

START键：菜单选择，上屏为操作介绍，下屏为各功能菜单。

2、功能菜单介绍

PAINT：从菜单界面回到涂鸦板

FLIP X：水平翻转

FLIP Y：垂直翻转

CLEAR：清除图像

CALIBRATE：设置压感

LOAD：读取记录

SAVE：存储记录

PLAYBACK：回放

WIFI：将作品通过无线传到COLORS的网站上。

COLORS作品欣赏







贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，
全都要！



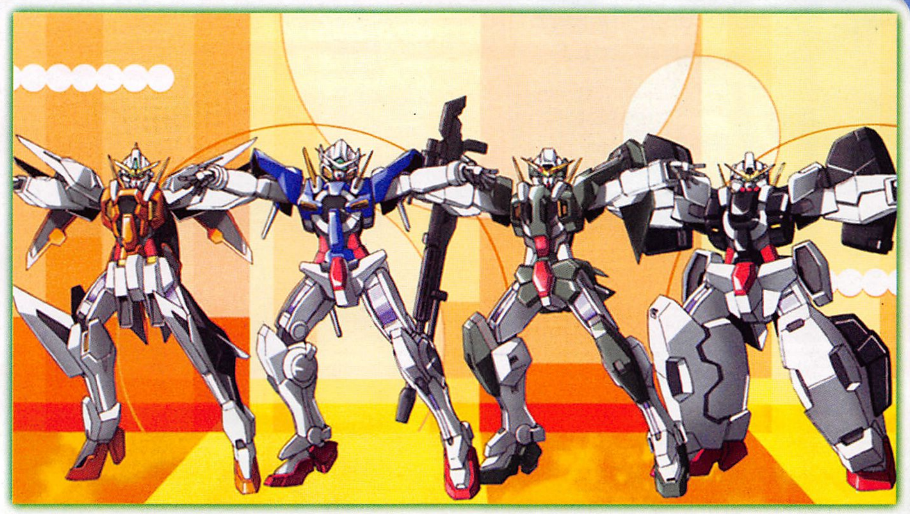


↑德天使高达结构像R2，结果还真有人R2涂装了……

←翔武在圣诞节的时候用的壁纸，太有萝卜魂了。

↓变形金刚电影版中汽车人的Q版造型，大黄蜂和擎天柱太可爱了吧。

蔡俊峰	当和别人非炫耀的分享掌机时，会觉得有意思。
读者资料	男，17岁，江苏省常州新北区孟河镇



↑一直忘记上这张图，高达OO的脑残星舞，我无语了。



←尤菲已经挂了，不知道下季中朱雀的命运如何，不会如图所示吧。



→团长大人啊，不用把世界杯的怨念带到这里吧，被撞飞的是阿虚吗？



←这太像银魂里定春的缩小版了。



→名画——哈曼的微笑，不得不说确实很漂亮，结合哈曼的性格总有点寒意。



→团长和长门哥特式LOLI造型，虽然是3DCG，但看上去还是非常漂亮，下季什么时候出啊。

赵政	我喜欢的游戏类型——全类型！
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市第一中学



三栖人空间

柯南官网按照惯例在年底发出消息，公布了柯南剧场版新作的剧名，以及相关介绍，还帖出了一张海报。柯南的fans又有了新的企盼，虽然大家对TV版中出现柯南变回新一，与小兰终成眷属这样的情节几乎已经绝望，但是柯南每年定期推出的剧场版，还是在一定程度上安慰了fans的心。

2008年《名侦探柯南》剧场版

《名侦探柯南》是1994年在周刊《少年SUNDAY》上开始连载。讲述了一名高中生名侦探工藤新一在与青梅竹马的女友小兰逛游乐园的时候，因为无意目击了黑暗组织的交易而遭毒手，被灌下了名为APTX4869的药物后导致身体缩小,为了不给小兰及周围的朋友带来危险,隐瞒身份以“江户川柯南”的名字暗中调查组织的活动，寻找身体回复的方法。而知道柯南真正身份的只有阿笠



博士,于是柯南以阿笠博士远房亲戚的身份寄住在小兰家,与小兰朝夕相处地在一起生活（这也可谓是有失必有得吧，尤其看到柯南和小兰一同泡温泉的时候，大家更是感叹上帝还是很公平的）。平日是东京都米花小学的小学生，一遇到案件，则使用麻醉针借毛利小五郎之口道出案件真相。自此“江户川柯南”的名字开始逐渐被大家所知。在2001年春的时候，《名侦探柯南》获得了第46回小学馆的漫画奖。

《名侦探柯南》自1996年起被改编成TV版动画，最初基本上是每集一个案件，之后放映了一些特别版，OVA版，经过十多年，柯南终于慢慢接近了黑暗组织，然而对于柯南到底什么时候能真正变回来，得看青山刚昌老先生什么时候觉得把柯南FAN们的钱赚够了，才肯放我们可怜的柯南一马。《柯南》在1997年推出了第一部剧场版动画，到今年为止已经推出了11部。剧场版每年的4月份在日本公映，基本上都是前一年的年底公布其新作消息。今年的12月8号，在柯南的官方网站上公布了08年剧场版的简介、剧情、海报以及相关制作人员。柯南的第12部剧场版名 为战栗的乐谱，预定2008年4月19日在日本公映。



说起07年的剧场版《绀碧之棺》，比起前几作的剧场版剧情不乏平淡。其中算是剧中高潮部

于洋	如果你能37000天坚持玩掌机，你就能活过100岁。
读者资料	男 18岁 山东省诸城市第一中学西校区高三6班 262200 QQ450110695

分的应该是结尾处的爆炸场面，和水中无法呼吸时小兰把自己的氧气给了柯南，以及从柯南的身影小兰看出了新一的影子。结果这几个剧中名场面，却都好像能从TV版和其它几部剧场版中的某些情节看到影子，而且整个推理也没有出人意料的新奇之处，让人不免感到剧本有偷懒的嫌疑。



这次《战栗的乐曲》的监督是此前已在剧场版《世纪末的魔术师》和《侦探们的镇魂歌》担任过监督的山本泰一郎。脚本一职则换回担任柯南剧场版第1部至第9部脚本的古内一成！这几部剧场版的精彩剧情令柯南的fans记忆犹新，其经典程度不用多说，它们的脚本都出自古内先生之手。这次古内一成先生脚本一职的回归，再加上山本泰一郎监督一职的担任，两个人的再次合作让大家对在2008年春季档公映的柯南第12部剧场版《战栗的乐曲》充满了期待。

STAFF：
原作：青山刚昌(小学馆周刊少年SUNDAY)
监督：山本泰一朗
脚本：古内一成
音乐：大野克夫

战栗的乐谱剧情介绍

这次的故事是与音乐有关的案件。发生了一连串针对音乐家的连续杀人事件。被杀的人都出自某位名钢琴家开办的音乐学院。柯南、小兰、毛利以及少年侦探团的一行人受到邀请，参加了由这位著名音乐家设计的某音乐厅落成公演。这次公演的亮点就是据说曾被巴赫弹过的管风琴，和世界著名的小提琴“斯特拉迪瓦里”的绝妙音色。同时在这次公演中还有据说拥有无与伦比乐感的天才歌手的精彩表演。可是，就在即将正式公演的时候，开始发生了一系列离奇的可疑事件。接着就在演出当天，当柯南他们到场的时候，音乐会的会场突然发生了大爆炸。全场顿时被火海团团包围……



STAFF:

日文名	中文名	公映日
名探侦コナン～时计じかけの摩天楼～	柯南剧场版1～引爆摩天大楼～	1997.4.19
名探侦コナン～14番目の标的～	柯南剧场版2～第十四个目标～	1998.4.18
名探侦コナン～世纪末の魔术师	柯南剧场版3～世纪末的魔术师～	1999.4.17
名探侦コナン～瞳の中の暗杀者	柯南剧场版4～瞳孔中的暗杀者～	2000.4.22
名探侦コナン～天国へのカウントダウン～	柯南剧场版5～通往天国的倒数计时～	2001.4.21
名探侦コナン～ベイカ　街の亡　～	柯南剧场版6～贝克街的亡灵～	2002.4.20
名探侦コナン～迷宫の十字路～	柯南剧场版7～迷宫的十字路口～	2003.4.19
名探侦コナン～银翼の奇术师～	柯南剧场版8～银翼的魔术师～	2004.4.17
名探侦コナン～水平线上の阴谋～	柯南剧场版9～水平线上的阴谋～	2005.4.9
名探侦コナン～探侦たちの镇魂歌～	柯南剧场版10～侦探们的镇魂～	2006.4.15
名探侦コナン～绀碧の棺～	柯南剧场版11～绀碧之棺～	2007.4.21
名探侦コナン～　檸酪　S谱～	柯南剧场版12～战栗的乐谱～	预定2008.4.19

疯模阵

Awesome Toys

不疯“模”不成“活”，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而顷情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

赤兔马

战马形态

说到赤兔马，大家想到的一定就是“日行千里”，而且还能变成战车型。在吕布死后，赤兔马成了关羽的坐骑。

战轮形态

悪役上等！

天玉铠

苍龙

炎凰

弩虎

天玉铠传说是太古三候之一的虎晓从上天那里得到的。在“三国传”中被孙权高达呼唤，出现于虎牢城的悬崖上。天玉铠不仅自身能够变更配件进行变形，还可以和刘备高达、孙权高达以及曹操高达进行组合。



这是天玉铠应孙权高达的呼唤出现后的最初形态—弩虎。单是从外观来看就能够看出天玉铠的不凡之处，果然是神物。

张四通　人生中不玩游戏，人生就不会完整。

读者资料　男，19岁，湖北武汉市马场角路289号新世纪都市花园9-1-302，430015，QQ264025675



现在“BB战士三国传”系列已经走上了正轨，除了单体之外还将推出3体套装。在这里我们为您奉上“桃园结义”，喜欢的朋友一定不要错过。

→桃园三结义套装(暂命名)
预定价格：1890日元、12月下旬发售
刘备高达(中)、关羽高达(右)、张飞高达(左)。

陈栋	要玩游戏，先看PG，不玩游戏，也看PG，要做掌机迷，先看《掌机迷》。
读者资料	男，18岁，上海市闸北区三泉路424弄1号502室，200443，QQ842465860


玩转NDS实用技巧大全
实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
Nintendo DS 终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



小说、漫画两不误！模型、手办全关注！深受广大机战爱好者关注的机战专门志——《机战饭》第三辑火热出炉！机战犯不要错过哦~~

机战FAN(3)

■定价：19.80元　接受邮购

《口袋迷10》入冬前发售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版、豪华版双配制，更加强化了书内容上的实用性及可读性。同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品、DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。

口袋迷（10）

■定价：19.80(豪华版不邮购)　接受邮购



2008年的第一期，开始围绕奥运展开攻势，全体快男、超女重磅上阵，一起演绎运动潮流风。年底了，我们也带来了更多的年末精品，忘各位酷粉笑纳！

SO COOL 2008年第(1)期

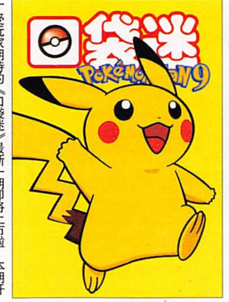
■定价：15元　12月下旬上市



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



广受玩家期待的《口袋迷》最新一期即将上市啦！本期开始由VCD正式升级为DVD，并在普通版的基础上推出了豪华版，更多内容，更多赠品选择，更加超值，每一期《口袋迷》都将成为送给口袋玩家的惊喜大礼。

口袋迷（9）

■定价：19.80\29.8元(少量)　接受邮购



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　接受邮购



07年度最受欢迎读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版)

■定价：19.8元　接受邮购

第一时间攻略《星海传说 初次启程》，同时还有近期三款超人们掌机游戏的完全攻略。两大特稿专题全面回顾掌机平台的无双系列游戏以及充满灵感和创意的游戏革命，掌机玩家不可不读。

掌机迷(24)

■定价：8.8元　接受邮购



本期彻底总结2007年游戏业大事小事，编辑部评出年度最佳游戏，值得一看。全球焦点游戏《街头霸王4》也有详细报道送出，DVD更精彩。

电子游戏软件2008年第4期

■定价：9.80元　接受邮购

电子游戏软件

2007年第7～24期	9.80元
2008年1、2、3、4期	9.80元

动感新势力

41、43、44、48～59期	9.80元
48～53、45～59期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～17期	5.80元
2007年第18～24期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～12期	15元
2008年1期	15元

机战FAN(3)(新)	19.80元
口袋迷10普通版(新)	19.80元
PSP终极奥技(修订版)(新)	19.80元
NDS终极奥技(新)	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(1)(2)	19.80元
动心琥铂MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年1月1日

2008年1月3日	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
2008年1月15日	纳米飘移2	MAJESCO	STG
2008年1月17日	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
2008年1月24日	模拟人生2 生存	EA	SLG
2008年1月31日	虫师	MMV	AVG
2008年1月	紧急出口DS	TAITO	ACT
2008年1月	女高校生逃脱！心灵PUZ学院	SUCCESS	PUZ
2008年2月14日	火影忍者疾风传 影分身绘卷	TAKARATOMY	ACT
2008年2月14日	北斗神拳 北斗之拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2008年2月14日	数码怪兽冠军杯	NBGI	RPG
2008年2月21日	上帝也疯狂DS	Bullfrog	SLG
2008年2月21日	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年2月21日	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
2008年2月21日	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2008年2月21日	小蜜蜂 X DREAM	TAITO	STG
2008年2月21日	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年2月28日	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年2月28日	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年2月28日	AWAY	AQ Interactive	ARPG
2008年2月28日	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT
2008年2月28日	超剧场版KERORO军曹3 天空大冒险	NBGI	PUZ
2008年3月13日	影之传说2	TAITO	ACT
2008年3月	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年春	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年	Soma Bringer	任天堂	ARPG
2008年	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2008年	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年	花和太阳和雨 无尽的乐园	MMV	AVG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG

余东东	高中生活真累，没有掌机我怎么活？虽然我只有一台GB，但是我最大精神支柱。
读者资料	男，17岁，安徽生合肥市育英高级中学

2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
2008年	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
2008年	FAMICOM WARS DS2	任天堂	SLG
未定	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
未定	前线任务2089	SQUARE ENIX	SRPG
未定	高达纹章	NBGI	ACT
未定	仙境传说DS	Gravity	RPG



截止统计时间：2007年1月1日

2008年1月10日	零式舰上战斗记2	GLOBE A	STG
2008年1月24日	王女联盟	STING	SRPG
2008年1月24日	胜利十一人2008	KONAMI	SPG
2008年2月8日	灵魂代码	SCE	RPG
2008年2月8日	基连的野望 阿克西斯的威胁	NBGI	SLG
2008年2月21日	大蛇无双	KOEI	ACT
2008年2月	回游历险记	ATARI	ACT
2008年3月13日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年3月19日	海腹川背P	MMV	ACT
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年春	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	黑暗衰落	Ivolgamus	PUZ
2008年	海贼王	NBGI	ACT
2008年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC
2008年	重生传说	NBGI	RPG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG

曹熠	高三不是人过的日子，但一想到考个不错的分数就能与NDSL重逢，就不由得高兴起来。
读者资料	男，17岁，云南省昆明市白龙小区

游戏制作人的贺年卡和彩图大公开！

时光荏苒，在2008年到来的时候，游戏界的各大厂商的游戏制作者们也为玩家们送来了新春的问候。大家应该能够从中找到自己喜欢的游戏人吧。这些由他们亲笔签名的贺年片与插图可是价值很高的宝物哦！

任天堂
宫本茂

入选《时代》杂志“世界上最有影响力的100人”的宫本茂先生，在2007年又创造了新的奇迹。《超级马里奥银河》和《Wii Fit》都是今年最受关注的作品。



任天堂
《超级纸片马里奥》
开发小组



从N64时代诞生的名作，以特殊的操作和超有趣的游戏内涵吸引无数玩家。Wii版的成功使该系列的粉丝们对续作更加期待！以后一定要出DS的版本呀！

任天堂
《赛尔达传说 幻影沙漏》
开发小组




由青沼英二带领的开发团体继GC 版之后，在DS上继续创造了奇迹。除了青沼、岩本和藤林之外，担任插画的美工设计师中野也以Mii的形象出现。

浦韬	做一个大回顾，不只是PG的历史，还有整个掌机的历史。（猴子：掌机历史翔武已经做过特稿。请参阅以前杂志。）
读者资料	男，18岁，江苏省无锡市安镇文成桥8号，214105



任天堂

《口袋妖怪 不可思议的迷宫》

首席制作人 石原恒和

游戏已经发售一年了，《钻石/珍珠》的魅力席卷整个世界。增田与杉森这两位主要制作人也向大家表达了新年的祝福。按照以往的惯例，这一代的第三版作品也应该有眉目了吧?

编者按：连续制作超大作品的石原先生，2008年对于他来说也将是忙得不可开交的一年。各位口袋妖怪的爱好者，今年应该继续期待有新的Pocket Monster推出吧。







任天堂

《口袋妖怪》开发小组

增田顺一 杉森健

新年好！Game Freak已经创立18年了。在这过去的岁月中，环境发生了很多变化，我们希望在今后给大家带来更多新的东西。希望大家在2008年继续关照。（杉森）

新年快乐！大家现在可以在全世界范围内进行口袋妖怪的交换了吧！Global Trade Station简称GTS，大家一定要去试一试，有许多新的发现哦！今年大家的期待值也很高，我们的努力将以超越玩家们的想象为目标。啊，有时间来我们的专门网站上看看开发专栏吧！（增田）



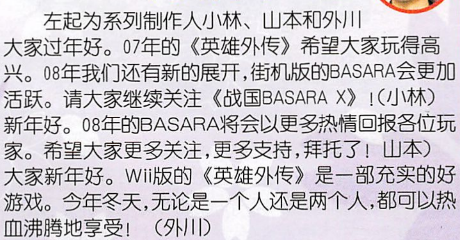
CAPCOM



《战国BASARA2》



开发小组



左起为系列制作人小林、山本和外川

大家过年好。07年的《英雄外传》希望大家玩得高兴。08年我们还有新的展开，街机版的BASARA会更加活跃。请大家继续关注《战国BASARA X》！(小林)

新年好。08年的BASARA将会以更多热情回报各位玩家。希望大家更多关注，更多支持，拜托了！山本）

大家新年好。Wii版的《英雄外传》是一部充实的好游戏。今年冬天，无论是一个人还是两个人，都可以热血沸腾地享受！（外川）





系列制作人松川美苗、《逆转裁判》生父巧舟与担当插画师涂和也是《逆转裁判4》的三大灵魂人物。2007年有许多事情，我们的经历有苦也有乐。

经过这复杂的一年之后，我们对玩家们充满了感激之情。2008年王泥喜君的故事还会继续展开，请大家对《逆转裁判》系列继续关注。（松川）

2007年，我们写下了接替成步堂龙一成为新一代主人公的王泥喜法介的故事。不知为什么，在制作游戏的时候我们遇到了诸多困难，制作完成之后连我们自己都不相信能够走过来。但是这一年就这样过去了（好迟钝啊）。只要大家能够玩得愉快，我们就无比欣慰。《逆转裁判4》是新旧交替的一作，2008年对我自己来说，也将是新的一年。（巧）

大家新年好啊！2007年能够为大家创作《逆转裁判4》，真是令我激动万分的事情。幸亏大家关照，王泥喜君的初次亮相还算不错。但是他还不成熟，还希望大家在今后对幼小的王泥喜君更多关照。2008年我们将继续开始迎接新的挑战。这对于王泥喜君来说应该也是充实的一年！（涂）

CAPCOM

《逆转裁判》开发小组



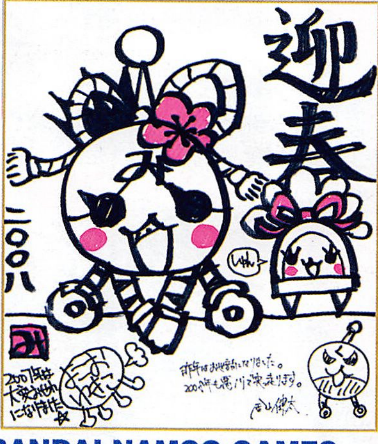
BANDAI

角色设计 横尾有希子 制作人 金山健太

横尾女士为《太鼓之达人》等作品进行人设，她的画风以及可爱的人物受到许多人的喜爱。《水色学园》和《太鼓之达人DS》的玩家应该很多吧！PSP的太鼓迷们也要看看哦！

2007年的时候因为工作繁重过度紧张在电车里居然昏迷，被人送到医院。之后在春季和许多新的同事在一起工作，《水色学园》在初夏终于发售了！还有秋季的第一次个人作品展、冬季的第一次演讲……这些都是这一年中不可磨灭的回忆。2008年还会有许多新的动向，马上就要开始了。（横尾）

2007年一直很忙，连停下来思索的时间都没有。高兴和不高兴的事情大概是3：7吧。今年能够做成这样也是不容易的（泪）。但是无论多么难受的事情，都会被喜悦一扫而空的。确实是不可思议。2008年，还有许多未知的事情要去挑战，为了让大家高兴，我会继续努力。（金山）



BANDAI NAMCO GAMES 《水色学园》开发小组



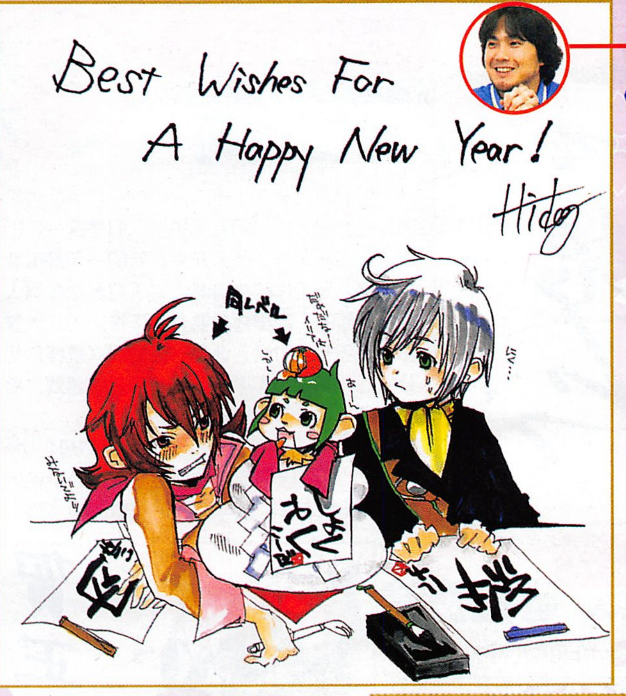
SEGA

《刺猬索尼克》系列制作人 西山彰则



大家新年快乐！2007年真是充满了各种各样的事情的一年。这些事情让大家欢笑，总是感觉到了明年，也应该有各种各样令人兴奋的事情发生。2008年给大家带来的最初的惊喜就是“索尼克飞板 流星物语”的发售。我们为了制作这个作品真是下了很大工夫啊。另外在今年年初推出的DS版《马里奥与索尼克 in 北京奥运会》是吸引喜欢运动的玩家的作品，请继续关注。

陈婷	今年有件事最令我痛心，完了一个暑假《牧场物语》，好不容易结了婚儿子也生了，游戏竟然掉档了！
读者资料	女，18岁，河南省漯河市文化路许慎小学北100米博文书店，462000



BANDA

《纯真传说》制作经理

马场英雄

2008年的传说系列还会有更多作品吗？

大家新年快乐。2008年的传说系列还有许多作品要陆续展开，请大家继续期待。我从心底祈愿，希望能够和大家一起度过精彩的一年。

编者按：NAMCO的传说系列自从实现量产化以来，在各大主机上全面开花，推出的作品质量好坏不一。在经历了《暴风传说》的尝试后，制作这个系列的人发现DS版的《传说》并不是那么容易制作的，所以《纯真传说》的制作就更加精细。

SQUARE ENIX

《美妙世界》制作小组

2007年的《美妙世界》是在大家的努力下制作完成的，所有参与游戏制作的人都很高兴。不知道玩到游戏的各位玩家有何感想呢？今后我们还要制作更加温暖人心的作品，应该会有冲击性的变革。今年我们自己在游戏制作方面也积累了很多经验，对我们来说，2008年是一个全新的开始。

编者按：应该说《美妙世界》在新游戏类型方面做出的尝试是很有前瞻意义的，但是由于游戏的主人公是时尚少年，所以游戏的玩家年龄层相对较窄，今后的制作还是要面对更多人才好。





董海涛	杂志内容多一点，多送点光盘。
读者资料	男，18岁，宁波市解放北路148号1008室，315000

Happy New Year
2008





《最终幻想4》制作导演

时田贵司

2007年真是让人透不过气的一年。尽管很多时候都对人说“和我无关！”但是这一年确实做了许多事情，十分充实。新的一年最重要的果然还是工作的事情啊。对于业界全体同人来说，新的一年里还是要有新作推出的。大家在岁末年初的时候，还是好好地玩《最终幻想4》吧！2008年我们将为大家提供新的游戏，希望大家喜欢，请继续期待。

编者按：FF4的后续作品《最终幻想4 the After》将在日本的手机平台上推出，讲述的是FF4故事结束10多年之后发生的故事。

BANPRESTO

《机战》系列制作人

寺田贵信

继2006年之后，大家在2007年里也忙得不得了。尤其是春季的DS版机战W为这一年的发展开了一个好头。加上两部OG，今年真是作品很多啊。明年的工作还要在平稳中运行，DS上还会有新的作品推出，现在这些游戏的制作还在企划阶段。

编者按：寺田每一年都有繁重的工作。在DS版机战W推出的时候，他已经很长时间没有在公众场合露面了，看上去似乎也瘦弱了不少（笑）。机战fan们对于寺田的期待应该是无人能比的吧。





LEVEL 5

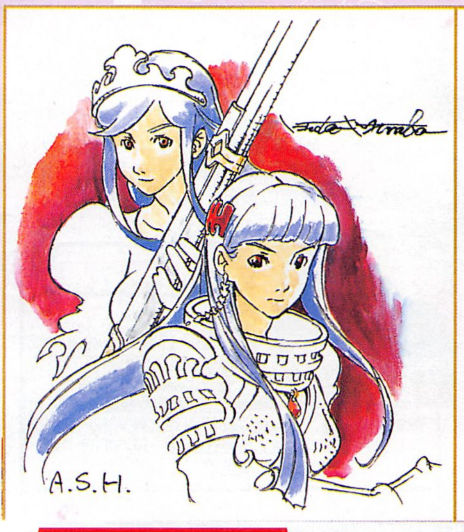
《雷顿教授》系列制作人

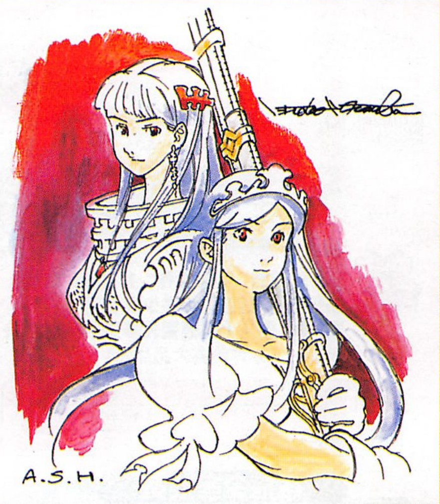
日野晃博

年賀
Level5
Akihiro Hino
2008年もやるぞ!!

2007年，LEVEL 5正式成为游戏发行商，更换了新的LOGO，在多平台上展开了数部作品的制作。无论如何，这是充满挑战的一年。2008年是LEVEL 5创立10周年，将给大家带来更多的惊喜。希望大家继续支持。（DQ9会在今年发售吧。）

王博全	增加中奖率，和一些游戏剧情，看不懂剧情是十分郁闷的。
读者资料	男，18岁，内蒙古呼和浩特市曙光学校高三3班，010010





MISTWALKER ——《ASH》首席制作人 坂口博信



大家新年好。托大家的福，2007年的ASH发售之后，《蓝龙DS》也在锐意制作中。同时大岛先生制作的《AWAY 随机迷宫》正在游戏制作后期的系统查错。到2008年的时候，MISTWALKER还有几部游戏要在多个平台上推出，敬请大家期待。

编者按：坂口先生自从离开Square Enix 单独成立Mistwalker之后，就没有再在SONY系主机上开发游戏，不知道今后会如何。

漫画家 HAYANON

《天任家族》的作者HAYANON老师为任天堂的游戏创作了许多脍炙人口的作品。由于天天需要乘电车工作，所以这一年基本上是在铁道上度过的。由她担任人物设计的《铁道研究 JR篇》由TAITO发售，喜欢火车的玩家通过游戏就可了解整个日本的铁路知识。大家今后还要继续支持她啊！

看了这么多游戏制作者的问候，不知道大家有没有在严寒的冬天感觉到一丝温暖呢？记得有广告词是怎么说的，“我们一直在努力”。相信这句话也是许多游戏制作者和推广者一直坚守的信条。其实不光是游戏的制作者，包括为大家制作游戏杂志的老编小编们，也把“一直在努力”当作工作的要求。在2008年到来的时候，我们和这些为玩家默默工作的游戏人们一起，将自己心中最衷心的祝福带给每一个关心游戏、热爱生活的玩家。

ドラマチックダンジョン

サクラ大戦 ～君あるがため～

《樱花大战》系列是玩家带领由数位美少女组成的“华击团”与威胁都市和平的邪恶势力战斗的人气游戏。在本作中帝都、巴黎、纽约华击团将同时登场，一同进行地下城的探险。本次将向大家介绍游戏流程以及各个队员的人物资料。

绝对的“超级大作”！《樱花大战》系列中登场过的18名少女将同台登场，在NDS平台上挑战变化多端的迷宫。快来看一下本作的各大亮点吧！



NDS	世嘉	2008年2月21日
	RPG	1人/5040日元
樱花大战 因为有你		容量未定

剧情概要

帝都の平和を乱すならば……許さない……!!

太正时期，沦陷的帝都、巴黎、纽约三大都市在华击团的努力下终于回到了和平的生活。在银座大帝国剧场将会有新公演开幕，像以往一样围绕着欢声笑语。就在这天，公演中在大神等人面前出现了一位自称是“嘉怒达尔克”的女剑士，她到底有何目的！？

地下迷宫流程

在指令室准备

话す
出勤命令
アイテム
あら、隊長。どうかいたしまして?

↑本作是系列首部迷宫RPG游戏。进入迷宫前在作战指令室做好准备吧。

发生事件



探索迷宫



选择出击队员和携带必要的道具

探索迷宫前需要选择同行的队员，根据队员的能力编组一个完善的战斗小队。在作战指令室的商店可以购买道具和武器等，当背包里的道具装满时可以放到地下仓库里。

椿的商店



↑在商店和椿对话就能够买道具了，当然买东西的时候是需要有足够的金钱的。



地下仓库



←在地下仓库里有一个追寻“美”的个性神秘集团“蔷薇组”，不需要的道具可以暂时保存在他(她?)们这里。



↑在作战指令室开会研究任务详情，听取大家的建议，向怪物丛生的迷宫出发吧！

CZ	我为何不上？我为何不上？为何不让我上？为……（由于有灌水嫌疑在此删去409字）。
读者资料	17岁，河北香河一中高二23班，065900，QQ616453351

使用协力攻击&必杀攻击打倒强敌！

说起《樱花大战》大家就会想起队员间的协力攻击，还有各种必杀攻击。这次也包含了这两大要素，发动特技时会出现人物眼部的特写插图。把以前不可能在一起战斗的队员组成一个梦之队，游戏的乐趣倍增！这次就向大家介绍游戏流程以及各个队员的人物资料。



←用NDS独有的“L+R麦克输入”机能进行游戏。到底该喊些什么呢？

和队友协力战斗！



↑→接近队友向两人的共同攻击范围发动协力攻击。

→满足特定条件后队长会增加必杀攻击。

狼虎滅却・快刀乱麻！

和敌人战斗



战胜迷宫的BOSS

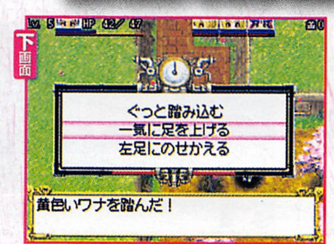


←最终的决斗是击败迷宫最底层的BOSS。

结果报告

おお、戻ったか大神。
で、どうだった？

能否突破充满危险的地下迷宫呢？



↑限时进行选择，选择正确可以躲避陷阱。

在地下迷宫里有各种各样的敌人在等待着玩家，根据不同的状况对队伍全体或者个人下达战斗指示击破敌人。可以对个人下达的命令有很多种，根据不同的迷宫下达有效的命令。还有更多有趣的陷阱，例如踩到陷阱会被带到其他场所等。利用队员们的技能突破迷宫吧！

↓“庇护”依然健在。守护特定队员不受敌人的攻击，可以使伤害降至零。



“庇护”队员

←对全体可下达的指令有4种，根据不同的战况下达不同的命令。下达适当的指令是取得胜利的关键哦！



↑踩在陷阱上的大神队长来不及反应就被打飞了。为何只有艾丽卡很紧张？

华击团队员技能增加！

↑在商店和椿对话就能够买道具了，当然买东西的时候是需要有足够的金钱的。



18名队员们的能力大公开!!!

拥有抗拒“魔”的灵力的华击团队员们都拥有各不相同的必杀攻击和特殊能力。为了突破到处都是机关和敌人把守的迷宫一定要掌握好每人的能力，技能相辅相成，协助作战才是胜利的关键。在这里把全体队员的特征和能力向大家介绍一下！



→华击团的成员都是拥有特殊能力的女孩，但是性格各不相同，到底能否齐心协力完成冒险呢？





守卫帝都和平的帝国华击团·花组，以“大帝国剧场”为基地的秘密部队，由队长大神一郎和8名少女组成。除了日本还有俄罗斯、法国、中国、意大利、德国出身的队员，所以是一支国际化的部队。平时满是女演员的“帝国歌剧团”却放有被称作“光武”的机体。本作中还会出现其他华击团队员哦！

真宫寺樱

开朗随和的性格。擅长北辰一刀流刀术的女孩，必杀攻击是使用高灵力和剑技的“破邪剑征·樱花放神”，一击可以贯穿面前直线上的所有敌人，并且樱对降魔系的敌人伤害更高。



玛丽亚

帝都花组的副队长，认真地守护着队友。原本是俄罗斯的革命斗士，是个射击好手，非常擅长远程狙击。她的必杀攻击被称为“雪女”，能将10格以内的一个敌人冻结起来。

爱丽斯

法国大富豪夏托家唯一的女儿，是帝都花组的吉祥物。拥有非常强大的灵力，可以使用“瞬间转移”传送到任何场所。还能恢复自己和身边队友的HP，是个支援战斗的角色。



神崎堇

日本大富豪神崎集团的继承者。豪迈的性格。必杀攻击是使用长刀的“神崎风尘流·蝴蝶之舞”，可以攻击自己周围的火属性技能。



在迷宫华丽地舞动！



↑由于堇小时候的心理创伤，非常害怕蜘蛛，一靠近蜘蛛系的敌人时就会逃跑。

李红兰

一口大阪腔的神奇中国女孩，是帝都花组的开心果。天才科学家，经常会想出一些奇怪的念头制造各种各样的有趣发明。必杀技是使用发明的“小型机器人”进行攻击。她的发明还可以用来侦测隐藏的机关，帮助华击团的队员们顺利击破迷宫。

华丽地攻击吧！



→会对目标和周围的格子造成大爆炸效果的必杀攻击。可以用来破坏墙壁等障碍物。

桐岛神奈

开朗的御姐型女孩。擅长使用琉球空手道，身高197cm，用通常攻击偷袭敌人时能造成更高伤害。必杀攻击是“一百林牌”。不过可爱的女孩还是有弱点，神奈的弱点就是蛇。

连无敌的神奈也有弱点！



↑→拥有强力必杀的神奈非常害怕蛇，靠近蛇就会被吓跑。

织姬

被称为“红色贵族”的意大利名门出身。不仅地位高战斗能力也非常强大，拥有可以攻击房间内全体敌人的必杀技能。而且还可以鉴别未知的物品。

地中海的红风！



↑→除了拥有强力的必杀攻击还拥有鉴别物品的能力哦，很多未知物品可以交给她来识别。

雷尼

在德国的“战斗机械部队”长大，不擅长表达自己的感情，利用冷静沉着的头脑清晰的思路与敌人战斗。通常攻击可以攻击面前2格，必杀攻击可以攻击面前3格。

用必杀攻击贯穿敌人！



↑擅长分析能力的雷尼绝对不会中了敌人的陷阱。





1920年代，花都巴黎。这个美丽灿烂的大都市，也跟帝都东京一样遭到魔爪的侵袭。香奈尔剧院的经理格兰玛为了保卫巴黎，于是找来了虔诚的修女见习生艾丽卡加入成为第一个成员，同时与日本驻法国大使馆的迫水一起组织了“巴黎华击团·花组”……

为了拯救陷入危机的巴黎，大神一郎担任花组的队长。大神回到帝都之后其他5名队员继续守护着巴黎的和平，生活中她们是名剧院里的舞蹈家，而战斗时又是坚强的女战士。

库里希奴

拥有高贵的诺尔曼帝贵族血缘，出生于法国名门贵族"布鲁梅尔"家。自尊心很高的女孩，喜欢兔子、小猫等小动物。在地下迷宫中使用标志性的武器战斧攻击敌人。必杀攻击能给予面前3X3格子的敌人伤害。



↑大范围的必杀攻击将敌人歼灭。

库克里可

在越南出生的少女，巴黎花组中坚强的女孩。擅长使用魔法，可以使用把敌人变成道具的必杀技“魔法糖球”。



↑→她还会飞跃前方一格内的障碍物的特殊技能。



罗贝利亚

以“巴黎有史以来最恶的人”而闻名的罗贝利亚，冷静的她从不做鲁莽的事情，战斗中可以自由操控火焰烧焦敌人。发动必杀攻击“火炎之爪”后罗贝利亚被火柱包围起来，可以持续燃烧一段时间。



↑要注意不光是敌人，其他队友碰到火柱也会受到伤害！

艾丽卡



↑正在使用“神圣之光”技能救助队友的艾丽卡。

教会的修女。乐于助人的开朗女孩，但是头脑有些笨拙经常害到周围的人。艾丽卡的通常攻击是使用放置在裙子下面的机关枪进行射击。



北大路花火

3岁起在法国生活，父母回国后在亲戚的店铺长大。学过日本文化的书道和茶道等，最擅长的是弓道，战斗中使用弓箭从远处狙击敌人。必杀攻击是“金枝玉叶”。



纽约

纽约华击团·星组是基地设立在美国大神一郎的外甥大河新次担任队长的纽约华击团·星组，在一次次激烈的战斗后终于保卫住了纽约的和平，在经过了数年的和平之后危机再一次爆发了，纽约再次陷入了危机，这回是否能够平安度过危机呢？

纽约华击团·星组是设立在美国纽约的新部队。在本作中大神一郎的外甥大河新次不再担任队长，而是由大神一郎担任华击团的队长进行战斗！虽然敌人也不是吃素的，但是由大神一郎带领的纽约华击团·星组将更加强悍。

利嘉利塔

有利嘉利塔就不会肚饿

自由操控金枪和银枪打倒恶人的“赏金猎人”。非常喜欢米饭。必杀攻击“更多！更多！！射击！！”会随机击中屋里的敌人。贪吃的她有非常灵敏的鼻子，在地形复杂充满恶臭气味的迷宫中也能马上找到食物，所以带上她就不用怕队员饿趴下了。



→队员们行动时会减少满腹度，当降至零时就会晕倒。只要有利嘉利塔在就不用担心了，可以拜托她做吃的。



利嘉利塔擅长寻找食物！

吉米倪

故乡在美国的德克萨斯州，开朗活泼的性格，喜欢日本和俏皮话。战斗中使用从师父那里学来的剑术“米夫内流剑法”击退敌人。当吉米倪在危急关头就会“觉醒”，提升自己的各项能力来度过危机。但是如果玩家控制不好也有可能使吉米倪气绝身亡……



↑吉米倪发现地下世界变成了迷宫，觉得不能这样放任不管，应该查明真相。

↓必杀攻击“水车斩”在给予敌人伤害的同时把敌人吹飞，让敌人很难靠近自己。



赵云	掌机，心与心的传递。（某编头脑中浮现出赵云手持PSP和NDS语重心长地说）
读者资料	15岁，乌鲁木齐市第四中学高一（3）班，830000，QQ475798320

戴安娜

总是微笑着的善良女性，但是身体非常柔弱，稍受一点伤害就会受伤。专修医学的戴安娜可以给房间内的队友恢复HP，还拥有消除异常状态的能力。宫中使用标志性的武器战斧攻击敌人。必杀攻击能给予面前3X3格子的敌人伤害。



九条昂

逃跑也是没用的！

年龄和性别都是个谜的队员，无论做什么都是非常完美的天才。被九条昂必杀攻击“失常攻击”击中的敌人会进入混乱状态，然后敌人就会敌我不分攻击自己人。



下画面
僕は、敵も味方もすり抜けて
一直線に攻撃ができる。

↑九条昂拥有攻击直线排列的所有敌人的技能。要充分利用这个技能就要经过巧妙的设计，使敌人站成一条直线。但是注意不要攻击到自己人。

莎吉塔



厉害的律师，某暴走族的元首。冷静的判断力和热情的行动力能够很好地处理所有事情。莎吉塔的必杀攻击“判决的锁链”可以给予周身8格内的敌人伤害。

蔷薇组&机器人加山开的店？

进入迷宫里的商店，如果捡起地上的道具没有给钱，走到门口时机器人加山就会大喊“小偷！”之后蔷薇组的机器军团就会赶来制裁玩家。



←↓在机器人大喊的瞬间受到了蔷薇组机器军团的猛烈攻击，被非常严厉地教训了，被打败后就会强制回到作战指令室。

中毒后用秘药解毒！

在本作中天才科学家李红兰制造了各种奇妙(?)的发明，在《樱花大战》第5话中登场的秘药和《樱花大战3》中的神盾等，这些樱花饭们非常熟悉的道具都会登场。而且还加入了可以把武器或者防具合成更加强大的装备的新系统，多多利用李红兰制作的道具合成装备吧。



↑正使用秘药解蛇毒的大神。迷宫中有各种剧毒的陷阱，有这个就可以安心探险了。

李红兰的各种实用的发明品！



→使用“拆墙君”摧毁挡路的墙壁，还可以对敌人造成伤害哦。



↑往"合成袋"中放入两种以上武器就能制作出拥有两种效果的武器了。

解星辰	上边角栏有点难度看来，算了，还是让我中奖吧，中将应该比上边角栏容易些。（某编：给你来个难度高的。）
读者资料	男，19岁，石家庄河北医科大学19-3-101，050011，QQ405063237

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读







◆影像部分

炸弹人大陆
PATAPON
LUXPAIN
极限追击2 犯罪力量
星海传说 初次启程
大人物拿破仑

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

MX Vs ATV Untamed
PATAPON
星海传说 初次启程
极限追击2 犯罪力量



《星海传说 初次启程》在战斗中全员全灭之后，会出现黑屏现象，需要按HOME键退出重新进入，游戏其他方面都是正常的，不必担心。



◆NDS当期游戏推荐

三国志DS汉化版
勇者斗恶龙4汉化版
口袋妖怪 钻石汉化版
口袋妖怪 珍珠汉化版
雷顿教授与恶魔箱汉化
最终幻想4
生存少年 小岛的大秘密
回旋公主
网球王子猛烈打击
平成教育委员会DS

◆编辑附送

音乐推荐
索尼克大冒险OST
图片壁纸
怪物猎人壁纸








最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.3
15th SUPER ROBOT WAR SRW
模型专区
武神装攻:咆
新剧场版EVA
机战OG最强造型
超华丽海报两款赠送
VCD
OG外传最新视频
机战OG真·最终话
高达00连载开始
机战MX原声BGM
机战FAN
机战犯
第3弹
期3登场
第一辑及第二辑少量库存
第三辑全面接受邮购
邮购请注明“机战3”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部
联系电话：010 64472177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
机体手办全接触！
漫画小说两不误！
全国上市
热卖中!!
超值定价19.8元
游戏 漫画 小说 模型 一网打尽！
所有机器人在这里集结！机战犯的第一选择